

**IBM PC AMIGA  
ATARI C64**

**95/4**

**Amiga**

**ECTS beszámoló  
Wild Cup Soccer  
ATR**



**Kingpin**

**Dangerous Street  
Sensible S. '95  
Lothar Matheus**

**IBM PC**

**Pizza Tycoon  
Cinemanía  
Guilty**



**Tie Fighter Miss.**

**248 Ft**

# GURU

**A szórakoztató informatikai magazin**



**A GURU legyen veletek!**



# Intro

Szasztok!

Úgy látszik mostanában az eseménytelen hónapok sorát fogtuk ki, hisz most sem történt semmi különös. Persze azért folyik a készülődés, május elején találkozhattok velünk az IFABO-n, mégpedig pontosabban a C11/I standon. Érdekes lesz kinézni hozzánk, hisz rengeteg akciót, versenyt és egyéb programot tervezünk a kiállítás 4 napjára, téged is szeretettel várunk.

A PC-s olvasóknak is érdekes lesz minket meglátogatni, ha az égiek is úgy akarják, akkor a PC GURU és az új CD GURU is meg fog jelenni a vásárra. Felhívjuk mindenkinek a figyelmét arra, hogy aki lemaradt valamilyen okból az első CD GURU-ról, az az IFABO-n megvásárolhatja majd az újságot, méghozzá kedvezményes áron.

Ebben a hónapban megpróbáltunk egy kicsit az amigások kedvére tenni, ez tűnik ki a 6 oldalas ECTS beszámolóból, illetve a játékleírásokból is. Reméljük senkinek nem fog bosszúságot okozni, hogy leporoltunk egy-két régebbi Amigás játékot, melyekről még nem volt szó a GURU hasábjain. Sajnos egyre gyakrabban kell majd ehhez a módszerhez folyamodnunk, hisz mind azt majd láthatjátok az ECTS beszámoló kapcsán, egy kicsit megfogyatkoztak a kiadásra kerülő Amigás programok.

Jó szórakozást kívánunk ebben a hónapban is, mint mindig!

GURU Team



*Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén!*

*1399 Budapest, Pf. 701/765. Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is. Egy évre 2178 Ft, félévre 1089 Ft!!!  
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...*



# Tartalomjegyzék



UFO - Enemy Unknown

ECTS

4

PD zóna

55

CD-ROM News

75

## Újdonságok



Pizza Tycoon

TIE Fighter Missions

6

Pizza Tycoon

8

Wild Cup Soccer

14

Vital Light

16

Pirates! Gold

17

Clockwiser

18

Asimov's Ultimate Robot

19

Guilty

24

Larry - Collector's Edition

29

Shareware Játékok

30

Castles II

32

Cinemanía

34

All Terrain Racing

36

Kingpin

37

ICE játékok

38

Dangerous Streets

39

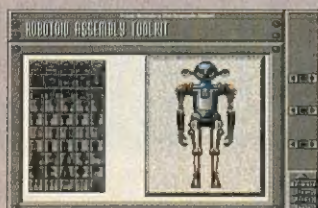
Sensible Soccer

40

Lothar Mattheus Soccer

41

## Játék teszt



Asimov's Ultimate Robot

## Programozás

Amos

48

Rendszerbarát

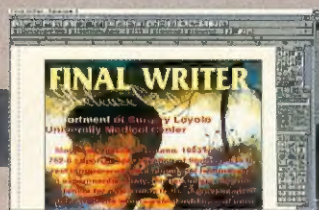
51

Programozástechnika

56

Assembly rovat

69



Final Writer V3.0

Final Writer V3.0

60

Turbo Print Pro V3.0

70

Ray-Tracing rovat

72

Caligari Truespace

76

## Grafika és egyéb



Demologia

RÚNA

43

Levelezés

46

Zenemánia

49

HW Bazár

50

PC ABC

52

Apróhirdetés

53

Filmvilág

62

Atari rovat

66

PC hírek

74

Külvilág

78

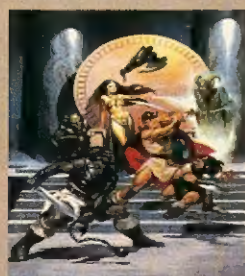
Demologia

80

Toplista

82

## Állandó rovatok



Realms of Arcania / Sirtech

A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán

Szerkesztők: Marinov Gábor, László József, Tóth János

Munkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor

Laptervező grafikus: Kovács József • Megjelenik havonta, ára 248 Ft. • Megrendelhető a

szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft,

Thalymplex, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs SoftWare, BIT STOP Bt, Computer Garázs,

valamint más szaküzletekben • Előfizetési díj: 6 szám: 1089 Ft, 12 szám: 2178 Ft.

Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú

DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.

ISSN 1216-2353 • A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4.

Terjeszti a HÍRKER Rt, NHRT, Extrahír Rt, Újpassz Rt.

Nyomdai munkálatok: Gutenberg Nyomda Budapest



# ECTS '95

Halióó mindenkinek!

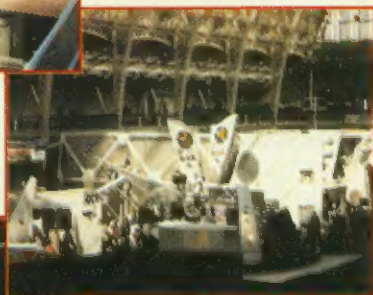
Ismét túl vagyunk egy ECTS-en, az egyik legnagyobb számítógépes szórakoztató kiállításon. Formabontást követünk el az-  
zal, hogy ezúttal egy kicsit másképp számolunk be a készülődő játékokról. Ezúttal külön választottuk az Amigás (A500, A600, A1200, CD<sup>32</sup>), illetve a PC részt gondolva arra, hogy a GURU olvasóit nem biztos hogy érdekli a megjelenő PC-s játékok tömkelege, míg a PC-seknél már igen kevés az esély, hogy Amigára cserélnék le gépüket, bár ki tudja. Nos most egy pár oldalon az Amigás újdonságok következnek, de előbb még következzen egy általános tájékoztató a kiállítás-ról.

Úgy látszik a cégek igencsak ellököldözték a puskaporukat a tavaly karácsonyi nagy hajításban, nagyon kevés igazi újdonság jellemezte a kiállítást, inkább csak a régóta készülődő játékok voltak a színen, melyek talán hamarosan konkrétabb formát is öltenek majd. Érdekes átrendeződések történtek a cégek között, hogy csak az SSI ismételt tulajdonosváltását, vagy a Renegade és az Accolade összeolvadását említsem meg. Mindenesetre jellemző momentum volt az, hogy a kis cégek megpróbálnak valami nagyobb hal mellé társulni, vagy pedig szövetséget kötni egymással a kedvezőbb piaci pozíció érdekében. Persze a nagyokat most sem fenyegeti veszély, hisz mondjuk a Microprose-t, vagy éppen az Electronic Arts-ot ez valószínűleg teljesen hidegen hagyja. Mindenesetre csakúgy mint tavaly, idén is a Virgin vitte el a pálmát a show-business és persze a kiadott játékok területén. Iszonyúan jó banda a Virgin és amiket csinálnak az egyszerűen fenomenális. Sajnos Amigás olvasóink ebből nem sokat láthatnak, de ajánlom mindenkinek a figyelmébe a következő PC GURU-t, ahol is részletes beszámolót találhattok a PC-s játékokról (csak annyit mondom, hogy Heart of Darkness!).

Most pedig kénytelen vagyok egy kicsit rossz szájját keltetni mindenkiben, ugyanis ami nagyon jellemző volt a kiállítás Amigás részére, az az volt, hogy a cégek (tisztelet a kivétel-nek) kezdenek elfordulni az Amigától. Míg tavaly azért szép számmal akadt stuff, idén már úgy kellett kutatni a press anyagok között, hogy be tudjunk számolni a készülődő fejlesztésekről. Fájó pont az is, hogy több cég, akiket eddig Amiga pártiként mutattunk be, egyáltalán nem fog fejleszteni gépükre. Ilyen csalódás volt a 21st Century (azok a jó kis flippe-rek!), a Team 17, vagy éppenséggel a Core és a Codemasters, kik egyáltalán nem jelennek meg már Amigás program-mal. Nagyon szomorú érzésem van a témával kapcsolatban, bár én (és a Team egy része) megrögzött Amigás vagyok, nem tudok szemét hunyni e visszafejlődés felett. Sajnos ha nem történik semmiféle változás hamarosan az Amiga fronton (már ami a hardware-t illeti), úgy érzem még kevesebb újdonság lesz a szeptemberi ECTS-en.

Remélem azért nem sikerült nagyon elszomorítanom senkit, lesz még jó pár olyan Amigás program, mely után a tíz ujjunkat is megnyalhatjuk (Chaos Engine II rulez!!!). Következzen most a beszámoló, jó szórakozást hozzá!

Bear™





## Domark

A hagyományosan Amigás programokkal is foglalkozó Domarknál is mintha egy kicsit csökkent volna az érdeklődés ez irányban. Áprilisban jelenik meg az **F1 - World Championship Edition**, mely a már elkészült F1 kiegészítése, folytatása lesz. Több variációs lehetőség, új pályák, új versenyzők színesítik majd a programot. Szeptemberben két focival kapcsolatos program is a boltokba kerül. Az egyik a **Total Football** lesz, mely megpróbál valami újat csempészni a foci programok kicsit laposodó világába. A másik a már meguntatottan foci manager témában utazik. A **Championship Manager II** az 1993-ban megjelent első rész folytatása, gondolom a téma kedvelőinek nem ismeretlen a név. Nos, rengeteg újítás található majd a programban, bár ahogy elnézem a készülődő rengeteg hasonló témájú programot, nem igazán lesz könnyű dolga a Domarknak ezen a piacon 1995-ben.



## Adventure Soft



Simon a mágus biztosan sokak kedven-

ce volt, nos itt a folytatás a **Simon the Sorcerer II**. Nagyon impozáns alkotásnak indul a program, hisz a tervezők több mint 50 helyszínt, 100 ki-váló háttérképet, 50.000(!) animá-ció s fázist, 5.000 digitizált be-szédelemet és 50 különböző zenét préseltek bele a játékba. Nem semmi, hogy 100 különböző be-szélő karakterrel találkozhatunk a programban. A játék grafikájában mit sem változott, hisz ugyan-olyan szép és jól kidolgozott mint az első rész volt. A kezelésem is változtattak az alkotók, 8 parancs ikon áll a rendelkezésünkre és a point & click technika valószínűleg itt is nyerő lesz. Nem kívánom



le-lőni a játék poénját előre, minde-nesetre igen kacifántos történetre és rengeteg buktatóra (és persze humorra) készüljenek fel az Ami-gások és a CD<sup>32</sup> tulajok június ma-gasságában.



## Empire

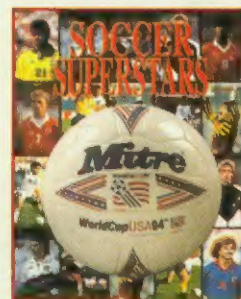
Az Emire cég mostanában igen kegyes volt az Amigá-sokhoz, hiszen nemrégiben jelent meg a **Dreamweb** és a **Dawn Patrol** Amigás verzi-ója is, mely igencsak meg-lepetést keltett, legalábbis ami az utóbbit illeti. A közel-jövőben két programot fognak kiadni. Az egyik egy válogatás lesz a híres Ami-gás játékokból **Award Win-ners** Platinum néven, és több neves programmal talál-kozhattunk majd benne. A másik a június után megjele-nő **Coala** nevű arcade repülőgép szimulátor lesz, mely-ről jórészt még semmilyen információt nem bocsátott rendelkezésünkre a cég, reméljük legalább olyan lesz mint a Dawn Patrol Amigás verziója.



## Flair



A Flair első alkotása a



**Soccer Superstar** lesz, mely min-denfajta Amigára és CD<sup>32</sup>-re is megjelenik. 32 nemzetközi Team közül választhatunk a játékban, mely csapatoknál mind beállít-hatjuk a karakterisztikát, és egy kicsit bele-nyúlhatunk a csapat felépítésébe. Egy telje-sen új generációját ígéri a Flair a foci játé-koknak a 3D modellezés továbbfejlesztésé-vel, valamint a továbbfejlesztett rotoscope animációval. A következő alkotás a **Whizz** lesz, mely jellegét tekintve egy platform já-ték, melyben az ugrálás és futkorászás ját-ssza a fő szerepet. Az axonometrikus ábrá-zolás segítségével nagyon jól néznek ki a pályák, reméljük a végleges verzió is hason-ló lesz. Minden-féle dolgot kell gyűjtögetnünk a játékban és per-sze fel is kell őket használnunk, hisz



rengeteg ellenfelünk akad majd a kalandjaink során. Az utolsó Flair ajánlat a **Rally Championship** lesz, mely segítségével egy realisztikus rally verseny kellős közepé-be csöppenünk bele. Rengeteg különböző pálya, ren-derelt kocsik, különféle idő-járási viszonyok és kocsink fejlesztése szerepel a várha-tó opciók között, reméljük mindezt meg is fogjuk találni majd a programban.





## TIE FIGHTER Defender of the Empire

Nagyon sok újdonságot nem hoztak a küldetéslemezek, de azért a rajongók nem hagyhatják ki. Három új csata, melynek végén kipróbálhatjuk az egyik legpusztítóbb vadászt a galaxisban.

Hardware igény:  
386DX/40, 4 MB RAM, VGA,  
3 MB HD

92%

LUCAS ARTS

PC DISK

Nem kellett hozzá nagy jóstehetségnek lenni, hogy előre lássuk az új küldetéslemezek megjelenését a Tie fighter-hez. A nagysikerű alapötörténet befejezése sejtetni engedte, hogy Zaarin admirális nem úszta meg ennyivel az árulását. A helyére kinevezett Thrawn admirális kíméletlen hajszát folytat, hogy véglegesen elintézzze régi riválisát. A LucasArts szokásától eltérően most nem egy, hanem két lemezen adta ki az új küldetéseket. Valahol érthető is ez, mivel kapunk egy új berepülhető űrhajót és a csatákban is fel tűnnek a célkeresztünkben ed-



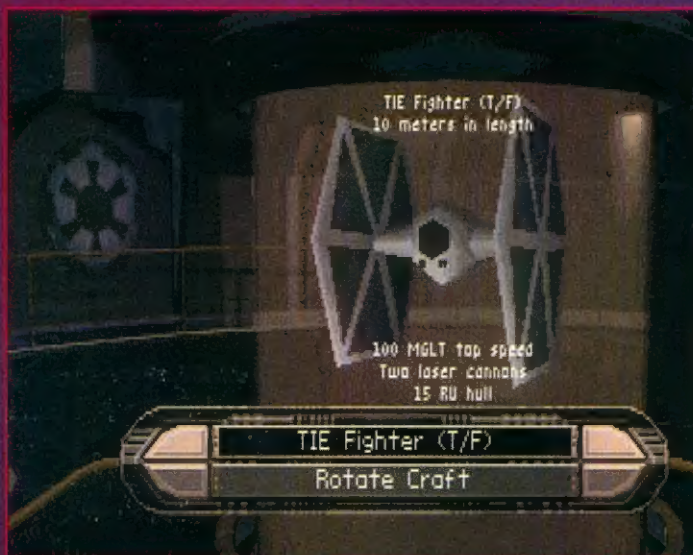
dig még nem látott gépek. Komolyabb változtatást nem végeztek a készítő, felesleges is lett volna. Nyugati szalagok egyetlen negatívumot hoztak fel a játékkal kapcsolatban. Szerintük túlságosan is nehéz. Csak a legegyszerűbb és legkisebb birodalmi pilótáknak ajánlják. Való igaz, volt néhány olyan küldetés ami igencsak megizzasztott engem is. Szerencsére esténként akadt egy segítőt is aki élete kockáztatásával (és a szobájának ablaka se-

# TIE FIGHTER

## Defender of the Empire

gítségével) átlógott a szülői szigor elől, hogy segítsen ellátni a másodpilóta néha igencsak

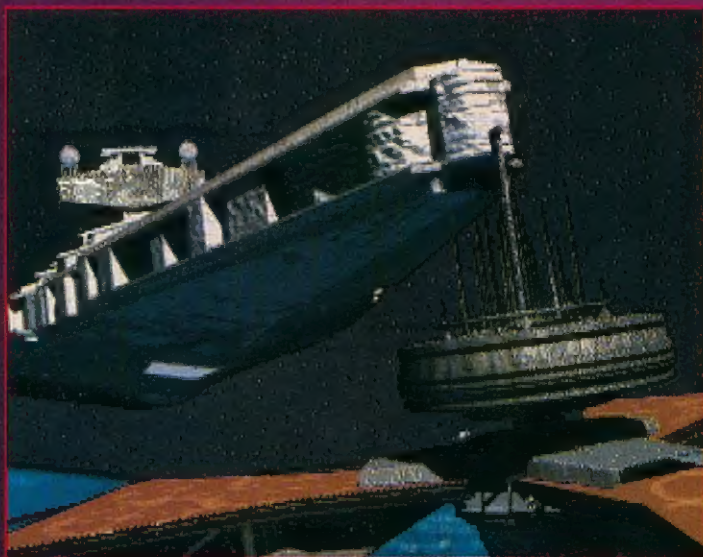
Most lássuk milyen új géppel fogjuk irtani a Császár ellenségeit. Thrawn admirális gárdája



nehéz feladatát. Nemcsak az egyre hevesebb turbólézer-össztűzést kellett kivédenie, de sokszor rajta vezetődött le a pilóta dűhe egy-egy sikertelen küldetés után. A legnagyobb baklövést egy óras kemény csata után követte el. Az ellenünk kilőtt torpedót a saját csillagrombolónk közvetlen közelében akarta befogni, amivel akaratlanul is aktiválta a romboló vonósugarát. Szerencse, hogy még időben vissza tudtam fogni az ujjhegyeimből kiáramló energianyalábokat. Másodszor aztán sikerrel elvégeztük a ránk mért feladatot. Természetesen csak a hard fokozatot tudom ajánlani azoknak akik profiknak vallják magukat. Gondolom említenem sem kell, hogy illik megcsinálni a Császár által ránk bízott különfeladatokat is. Megfelelő teljesítmény esetén akár az Emperor's Eyes címet is elérhetjük. Nem érdemes kihagyni, nagyon szép a ceremónia.

építette meg az Assault Gunboat továbbfejlesztett változatát, a Missile Boat-ot. Kicsit megnövelték a sebességet és a fegyverzetet. A végsebessége ennek a hajónak valahol a Tie Interceptor és az Advanced Tie fighter közé esik. Pajzsban persze mindkettőt felülmúlja,

de az igazán nagy durranást a rakéták száma jelenti. Akár nyolcvan darab továbbfejlesztett rakétát is képes hordozni. Kettő ilyen szeretetsomag képes darabokra robbantani még egy Tie defender-t is. Gondoljunk csak bele micsoda pusztítást lehet végezni ekkora tűzerővel. Persze, mint mindennek ennek is meg van a maga hátránya. A többi fegyverzetünk csak egyetlen szerencsétlen lézergyűből áll. Láthatjuk tehát, hogy nem igazán közelharcra lett tervezve ez a gép. Véleményem szerint egy kicsit túl is lőttek a készítő a célon ezzel a két géppel. A Tie defender megfelelő kezekben már méltó ellenfele egy kisebb csillagrombolónak. Mit kisebb, akár egy nagyot is simán le lehet vele szedni. Emlékszem, még boldog Lázadó pilóta koromban A-wing-gel is elintéztem egy csillagrombolót, pedig azon még ionógyúm sem volt. Időközben a Lázadók sem tétlenkedtek. Kihozták a legújabb gépüket a T-wing-et. Mielőtt még X-wing fanatikusok boldogan felugranának, le kell hűte-





nem a lelkesedésüket. Sajnos ez a legrosszabb Lázadó hajó. Kicsi a fegyverzet, gyengécske a pajza, így könnyű prédává volt még a lomhább birodalmi gépeknek is. A Szövetség helyében én nem favorizálnám túlságosan. A másik ellenséges vadász az R-41 Starchaser. Ez sem képvisel komolyabb veszélyt, bár négy vagy öt igen csak megizzaszthat, ha a sarkadba akaszkodik. Általában kalózsok használják, ők is inkább az olcsósága miatt. A Timothy Zahn könyveiből jól ismert Kata-na flotta gerincét képező hajók is felbukkantak a technikai szobában. A Dreadnaught-ok komoly erőt képviselnek, három-négy hajó még egy csillagrombolónak is méltó ellenfele lehet. Ezeken a gépeken kívül még számos más új űrobjektum található, de a maradékot mindenki fedezze fel maga.

A bevezetőben már említettem a játék nehézségét, ezért azt hiszem egy-két tipp nem fog ártani azoknak akik komolyan akarnak foglalkozni a Tie fighter-rel. Azt nem nevezem komoly játéknak, ha valaki minden második küldetésnél leve-szi a nehézségi szintet. Bünteté-sül ezeknek a játékosoknak



nem mutatnám meg a csaták végét jelző mozikat. Lássunk tehát egy nagy csokor tippet, hogy lehet megcsinálni ezt a három új csatát. Az első két hadjáratban csak Tie defenderrel mehetünk. Egy tapasztalt pilótával nincs ellen-

fele, de vannak neki is gyenge pontjai. Alapkonfigurációban túl gyors a legtöbb géphez. Hiába fogjuk be magunk elé a lomha Y-wing-et, mire igazán megszorozhatnánk már túl is repültünk rajta. Közepes megoldásként tudom ajánlani az ENTER használatát, amivel rááll a befogott gép sebességére. Ez azonban csak fél megoldás, mivel a reaktorok energiáját más célokra is fel lehet használni.

Sebességcsökkentés helyett MINDIG a pajzsok, a lézerek, illetve a vonósugár energiáját növeljük. Ezek használatával bármelyik ellenfél sebességére le tudjuk vinni a vadászkunkat. Használjuk ki a defender hatalmas pajzsát. Mindig legyen maximum a pajzs, kisebb vadászoknak gond nélkül nekimehetünk. Ez mondjuk nem tanácsos egy nagyobb hajó esetén, mi fogjuk a rövidebbet húzni. Sokan berzenkednek a vonósugár használatától. Roppant helytelen! Ellenséges T/A, T/D és A-wing-ek ellen remekül használható. A továbbfejlesztett változata már hosszabb ideig képes egyenesben tartani ezeket a fürge gépeket. Egy dupla rakéta ilyenkor csodákat képes tenni. Tie defenderek el-

Közelharc esetén tüntessük el a műszerfalat. Sokkal tovább látjuk az ellenfeleket és könnyebben ki tudjuk számítani a mozgásaikat.

Nagyhajó elleni támadáskor sem mindegy, hogy melyik részét támadjuk. Ajánlatos lege-



lőször kiszedni a torpedóvető-jét. Csillagrombolók esetén ez a gép orrában helyezkedik el. Két három torpedó már elegendőnek bizonyult. Aztán jöhetnek sorra a lézérágyúk. Ne feledjük, minél többet felrobbantunk belőlük, annál kevesebből szórja az áldást. Elméletileg itt is lehetőségünk lenne felrobbantani a pajzsgenerátorokat, de ezek elpusztításával még nem nem szűnt meg a pajzsuk. Az igazság az, hogy nem is nagyon volt rá szükség, mivel általában nem egyedül ugrottam neki egy ilyen böhöm hajónak.

A torpedók és rakéták használata is teljesen más taktikát kíván, mint ahogy azt megszokhattuk. Soha ne lőjünk olyan gépre torpedót, amely tüzel ránk. Ilyenkor ugyanis a felénk tartó sugarak felrobbantják a lövedékeinket. A legjobb nagyon kis távolságról elengedni az ajándékcsomagokat. Szerencsére így mi is könnyedén ki tudjuk löni az ellenünk kilőtt rakétákat.

Ne szégyeljünk végső esetben utánpótlást kérni, mindenkivel megesik, hogy elfogy a rakétája és még maradt egy nagy hajó amit feltétlenül meg kell semmisítenie. Ebben az eset-

ben kifejezetten örül három Assault Gunboat megérkezésének.

A végére maradt a szokásos szubjektív vélemény. Technika-lag mindenképpen nagy előrelépés a Tie fighter az X-wing-

hez képest. Több berepülhető hajó, szebb grafika és nehezebb küldetések. Egyedül a hangulatból vészett egy kicsit. Emlékszem egy-egy küldetés után még órákat ott maradtam írni a Tie gépeket. Ma-napság már alig várom, hogy kírja a gép a küldetés végét jelző feliratot, máris rácsapok a hiperhajómű indítógombjára. Nincs motiváció, amely hajtana. Május magasságában ígérték a következő küldetéseket. Már előre télek, milyen borzalmas gépeket kapok a kezem közé. Ha így folytatják a készítő-k a Birodalom fejlesztését, rövid időn belül belezsúfolnak egy kisebb Halálcillagot egy vadászba. Jó lenne, ha nem erre pazarolnák az energiájukat, hanem megterveznének néhány felszíni támadást hősik-lókkal és lépegetőkkel. Érdekes-ségként említem csak meg, hogy a LucasArts boszorkány-konyhájában készül egy Star Wars kalandjáték is, amely Ka-rácsony környékén fog elvonni a vizsgáktól.

Mocsy



## PIZZA TYCOON

A feladat nem kevesebb, mint egy étteremhálózat kiépítése, annak minden gondjával, bajával és szépségeivel. A közép-pontban napjaink egyik kedvelt étele a PIZZA! Most kiélbeted "szakácsosztóncl-det", de az alvilágban is csil-logtathatod tudásodat.

Hardware igény:  
386, 4 MB RAM, 7 MB HD,  
MS DOS 5.0  
Ill. minden AMIGA

87%

MICROPROSE

AMIGA/PC DISK

Pizza. Egyetlen szó csupán, mégis megéhezik tőle az ember. Ki ne szeretné a pizzát?! Hiszen számtalan fajtája van, melyek közül mindenki talál kedvére valót. A pizza van, volt és lesz. Már az 1600-as években készítettek pizzát, igaz az csupán halvány másolata volt napjaink dílmkorongjainak. Most a MicroProse jóvoltából egy, az egész világot behálózó pizza-étterem láncot alkothatsz, megálmodhatod saját specialitásaidat, ízlésed szerint berendezheted falatozóidat. Cél: gazdagság, hatalom és persze pizzahegyek készítése. A név nem is lehet más; Pizza Tycoon. És lássatok csodát, van Amigán is, friss és ropogós!

A legújabb örület megszületett. Lelki szemeim előtt már látom a

végzetünket, GURU-íni fo-gunk! Mert amikor nekilátsz pizzát tervezni, bizony megindul a nyáleválasztás és hamarosan enned kell! Mit is ehetnél más ilyen előzmények után, mint pizzát, pizzát és pizzát! (Csak mert le kell tesztelni, tényleg jó-e...) Szerencsére nem csupán ebből áll a játék, lesz még más feladat is. Szerintem harapjunk bele!

Semmi intro, csak úgy bele a közepébe! A hangulat kedvéért hallgathatod egy kicsit a "Sej, haj Rozi"-t. Ha van mentett állásod az Old Game opciónál folytathatod, de egyelőre New

szisztémát, akkor van esélyed. No nem sok, de meg lehet csinálni. Persze ez a nehézségi szint megválasztásától függ. A Quick Start megkí-



Game. Máris három újabb választási lehetőség közül választhatsz. A Freemode-ban lehetőségeid korlátlanok. Addig játszol, amíg akarsz vagy amíg csődbe nem jutsz (ez utóbbi könnyen fog menni). Ha a küldetéseket választod (Mission Mode), akkor nagy eséllyel kudarcot vallasz majd. Ehhez előbb nem árt sokat gyakorolni, mert a küldetésekből nincs idő próbálkozni, ott követned kell egy megoldásnak tűnő

mél a kezdeti munkálatoktól, egyből kapsz egy berendezett pizzériát (kicsit vagy nagyot, ahogy tetszik), néhány alappizzával. Ezt egyáltalán nem ajánlom, mert a bérleti díj eleinte igencsak nagy szerepet kap, és a gép igaz jó helyet választ, de meglehetősen borsos áron. Ha nem akarsz veszíteni a berendezéssel, akkor megteszi, de előbb-utóbb úgyis le kell cserélni a fogyasztók ízlése szerint.



## KI LEGYEK?

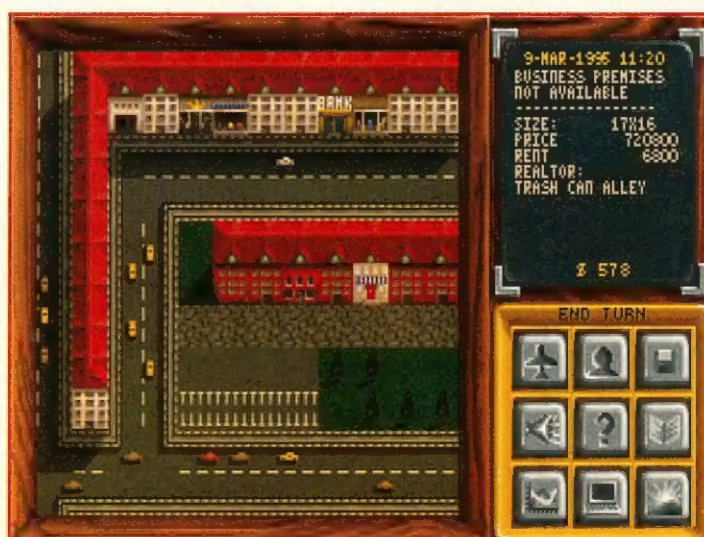
Ha sikerült dönteni melyik játéktípussal próbálkozol, akkor kiválaszthatod kivel játszol. Ez a döntés kulcsfontosságú, ezért tudnod kell, hogy kit érdemes irányítani a száz ember közül. Mindenkinek kilenc tulajdonsága van, ami meghatározza a személyiségét. Az alaptökéét és az életkort nem számítom közéjük, bár mindkettő fontos. A népszerűség (popularity) határozza meg helyedet a társadalomban. Minél magasabb ez

pont szintén az ellenfeleid esetében meghatározó, mert Te semmivel sem fogsz jobb pizzákat sütni akkor, ha ez a szám magas. Ők viszont sajnos igen, így a bajnokságokon nehéz dolgozod lehet. (Gyakorlás kérdése az egész!) A bátorság (courage) igazán az alvilágban hasznosítható tulajdonság. Ha "Jó fiú" akarsz lenni, akkor mindegy mennyi. Ennyi lenne a karakterválasztás szempontjainak felsorolása. Ha többen játszottok, akkor értelemszerűen



az érték, annál könnyebb lesz gyümölcsöző kapcsolatokat kiépítened. Az egészségi állapot (health) sem mellékes, szorosan összefügg az életkorral és a regenerálódást befolyásolja. Az energia pontszáma a játék egyik sarkalatos pontja. Ettől függ ugyanis, hogy egy körben, azaz egy munkanapon mennyit tevékenykedhetünk. Harminc alatti értékkel nem érdemes kezdeni, bármennyi tőkéje is van az illetőnek! Az intelligencia pontszáma saját karakterednél nem túl mérvadó, úgyis Te irányítasz. Viszont az ellenfeleid kiemelkedő szellemi képességgel gondokat okozhatnak. A charisma a személyes varázssodat jelöli. A Dexterity a gyorsaságot fejezi ki, de szerepe van a veszélyes ügyletek lebonyolításának sikerességében is. Hasznos tulajdonság, jó ha magas. Mondjuk, aki eleve pancser, az ne kezdjen a maffiával. A Personality megint az üzleti életben kap szerepet, főleg, amikor meg kell győzni valakit valamiről... A Cookery

mindenkinek kell választani. A jobb oldali oszlopban a pizza étterme(i)d nevét adhatod meg.



## GYORSTALPALÓ!

Vége nekiláthatunk a lényegnek! A gusztusos világtérképen válassz egy várost magadnak, ahol megkezdted a hódító uta-



dat (a küldetéseknel nem árt a feladat szerint haladni). Kezdeknek ajánlható például Berlin, mert itt alacsony bérleti díjért is egész jó helyeket lehet szerezni. Chicago se rossz, de az alvilág és a konkurenciaharc jóval élesebb. Az első feladat lesz az étterem kibérlése (aki quickstarttal indult, már túl van rajta). A megjelenő képernyőn akad néhány ikon (ez még csak a kezdet) és menüpont. Az ingatlanokról a properties menüben kérhetsz segítséget. Itt választhatod ki mi érdekel: eladó (for sale) és/vagy bérelhető (to rent) helyiség. Valószínűleg egyelőre a bérleti szerződés marad. A villogó

van a környéken (mozi, disco, esetleg másik pizzéria stb.), mennyi a potenciális vendők száma és mekkora a helyiség (size). A bérleti díj (rent) kétezer körül jó, de például egy mozi, bár vagy disco mellett öt-hat ezret is érdemes fizetni. Ha sikerült választanod, akkor hívd fel azt az ügynököt, akihez az adott ingatlan tartozik (realtor). Ehhez a számítógép ikonra kell klikkelned, majd az ügynökök felíratra. Ott megtalálod akit keresel. Ha megvan a bolt, akkor ha ráklikkelsz, megtekintheted új birodalmadat. Még nem túl nagy, de majd... A sláv falakra ráfér a felújítás! Meg kell vened a berendezést. Ezt a kalapács ikonnál ejtheted meg. Ezen belül négy újabb lehetőség közül választhatsz, bútorok, konyhai felszerelések, extrák és padlózat. Egy kicsit nézz körül, a kínálat igen bőséges. Ízlésed és pénztárcád szerint költskezz, de ne hagyd figyelmen kívül az étterem méreteit sem. Minél többen le tudnak ülni, annál jobb. Nem árt meghagyni a helyet a felszolgálónak, hogy a vendégekhez odaférjen! A virágok, gyertyák és egyéb díszítőelemek megadják a hangulatot. Attól függően, hogy a vendégek zömét melyik korosztály alkotja, vehetsz televíziót, zenegépet, flippereket, videojátékokat, automátákat, telefonstb. Ez talán még ráér. (Ld. később is!) Ha berendezted az éttermet, akkor következik a tűzhely kiválasztása. Az igazi pizzát faszénen fűtött kemence lapján sütik



még napjainkban is. A kemen-  
ce kiválasztásánál törekedj a  
minél nagyobb kapacitásra és  
a viszonylag rövid sütési időre.  
A minőség sem utolsó szem-  
pont, de elég borsos árat kér-  
nek érte. A használt áruk között  
kisebb grilleket is találsz, de  
nem érdemes induláshoz meg-  
venni őket (később, fejlesztés-  
kor esetleg). Az elektromos sü-  
tők már a modern kor vívmá-  
nyai, de nem az igaziak, hiába  
nagy a kapacitásuk. Ha meg-  
van a sütő, jöhet a "legénység".  
A személyzet ikonra klikkelve  
egy újabb képernyőhöz érke-  
zünk. Háromféle személyzet  
van; szakács, felszolgáló és ma-  
nager. Ez utóbbira egyelőre  
semmi szükség. Az ikonknál  
válaszd ki a típust, majd a be-  
vásárlókocsival tekintsd meg a  
választékot. Ismét adat he-  
gyek! Mindenkinél az legyen a  
meghatározó, amiként foglal-  
koztatsz (szakács-cooking, fel-  
szolgáló-serving, manager-ma-  
nagement). Emellett jó ha ma-  
gas a gyakoriság és a meg-  
bízhatóság értéke is (A link  
munkások a legidétlenebb in-  
dokokkal nap mint nap késnek,  
ami komoly anyagi veszteség-  
gel jár. Sajnos még lophatnak  
is...). Persze a napi pizzák szá-  
ma és a bér sem utolsó szem-  
pont. Esetleg elolvashatod a be-  
mutatózó levelét a pályá-  
zónak. Tökéletes munkaerő  
ugyan nem létezik, de vigasz-  
taljon, hogy befizethe-  
ted alkal-

mazottaidat mindenféle tanfo-  
lyamra, hogy fejlődjenek. Ha  
megvan a személyzet is, akkor  
nekiláthatsz a menü összeállítá-  
sának; elkészítheted az alapre-  
cepteket és/vagy kreálhatsz  
saját specialitásokat is. (Ennek  
fortélyait lásd később!) Már  
csak az étlapot kell összeállít-  
nod és nyithatod a boltot. Az  
árak megállapításánál ne csak  
az előállítási költséget kalkuláld,  
mert ott van még a bérleti díj,  
az alkalmazottak bérel stb.  
(Eleinte 8-9 körül legyen egy  
pizza, aztán majd kialakul.)  
Végre megnyitottad első étter-  
medet, most jön a sűrűje, be-  
vásárlás, esetleg kölcsöntfelvé-  
tel, bajnokságok, ismerkedés az  
alvilággal, reklámkampányok,  
... A gyorsfalpalónak azonban  
itt vége.

## MINDEN AMIT TUDNOD KELL...

**IKONOK és MENÜK.** Vissza az  
alapokhoz, itt most a kiveszés  
következik, a felfedezőkedvűek  
lapozhatnak.

Kezdjük a várostérképpel. A  
player menüben az egyes játé-



kosok éttermeit kérheted ki  
(hasznos lesz, ha huncutkodni  
akarsz a konkurenciánál). Az  
egyes éttermek vonzáskörét a  
range-ben nézheted meg  
(újabb helyiség bérlésekor nem  
árt megnézni). A következő  
menüben a vendégek számát  
és arányát befolyásoló, szóval  
fontos helyeket találod. A  
templomok a legidősebb ko-  
rosztályt vonzzák, a bankok fő-

perties menüt már a gyorsfal-  
palóból ismered. Itt találod a  
bérbé vehető vagy eladó he-  
lyiségeket.

A várostérképen az egér segit-  
ségével mozoghat, de átlá-  
pozhatsz a kerületekhez is (dist-  
rict). Ez utóbbi az alvilág küldé-  
téseinél lesz hasznos.

A várostérkép mindhárom  
méreténél, jobb oldalon ugya-  
nazokat az ikonokat találod.  
Ezek (balról jobbra, fentről le):  
A repülővel a világtérképhez  
jutsz. Ha valahol már leteleped-  
tél, akkor a repülés pénzbe ke-  
rül!

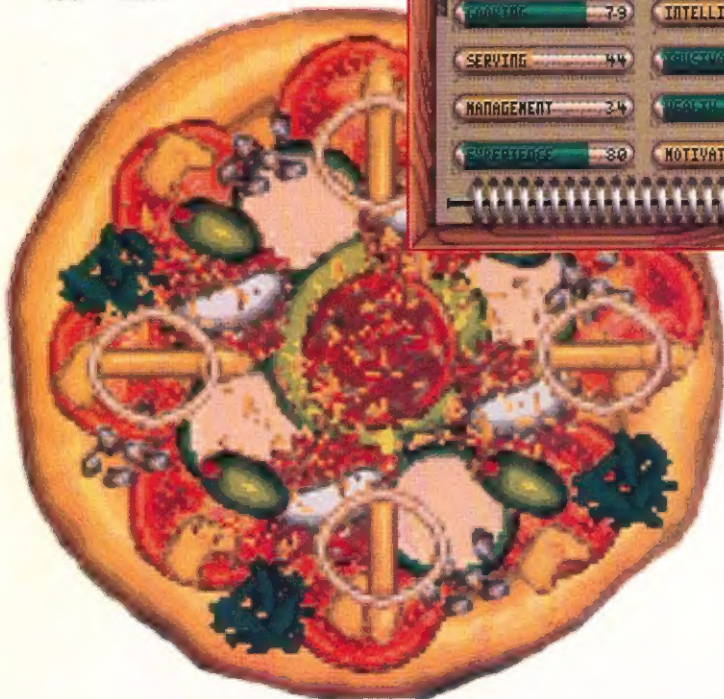
A második ikonnál karaktered  
fontosabb adatait találod  
újabb ikonokkal (itt beállítha-  
tod, hány órákor szeretnéd kez-  
deni a következő napot, meg-  
nézheted elért pontjaid szá-  
mát, tulajdonságaidat, étter-  
meid heti mérlegét, a  
fontosabb események dátu-  
mait, státuszodat a társada-  
lomban illetve az alvilágban, ki-  
tűntetéseldet stb.).

A Disk menü használata a szo-  
kásos. Töltés, mentés, kilépés. Itt  
van az options is, beállíthatod  
a zenét, hangeffekteket stb.

A következő, "fölcser" ikon a  
reklámkampányok lehetőségét  
rejt. A pénztárcádától függ mire  
áldozol; röpcédulára, plakátok-  
ra, újsághirdetésre vagy tévé-  
reklámra. A szokásos módon  
(bevásárló kocsival) vásárolhatsz;  
megadhatod a szórólapon szá-  
mát, a plakátok grafikáját, a  
hirdetések szövegét és kivá-  
laszthatod a tévéklippet is. A  
tévéreklámok a leghatéko-



leg az üzletembereket, a mozik  
a tiniket, a gyerekeket és a fia-  
talokat, az iskolák körül valósá-  
gos gyerekáradat hömpölyög,  
a disco a tinik tömegének szó-  
rakozóhelye, a bárokban in-  
kább a középkorúak mulatnak,  
az áruházak körül többnyire a  
hölgyek nyüzsögnek, a hotelek-  
ben pedig üzletemberek száll-  
nak meg. Az üzletek, raktárak,  
sőt az összes üzleti vállalkozás  
kijelzését is kérheted itt. A pro-





nyabbak, de egy jól összeállított szlogen is hatásos lehet. Ha az újságban írnak valami örületről (pl. monster-mánia), akkor olyan hangulatú reklámot válassz!

A kérdőjel segítségével mindent megtudhatsz amire a sikerredhez szükséged lesz. Ez tulajdonképpen egy közvélemény kutatásnak felel meg. Mindenek előtt képet kapsz arról, hogy az egyes korosztályok milyen arányban fordulnak elő a

vekszik-e), mennyi az átlagos értékesítési és bérleti díj, és hány helyiség van, ami bérbe- vagy eladó. Itt találod még a gazdaság fejlődésének vagy hanyatlásának a grafikonját is. A következő, fontos adathalmaz a különböző korosztályok ízlését mutatja be, hogyan viszonyulnak a zsíros, édes, sós, forró és a fűszeres pizzákhoz. Ha megnézted kik a fő vevőid, akkor most érdemes bepilantani ide, hogy milyen az ízlésük,

gatlan vétel és eladás). A banknál veheted fel és törlesztheted a hiteleket, befektetheted a pénzedet, feladhatsz csekkeket. A biztosító társaságoknál köthetsz, lemondhatsz szerződéseket (lopás, raktár, tűz, személy- és vagyonvédelem), követelheted a neked járó összegeket vagy kérhetsz tanácsot. A hatóságnál a rendőrség és a polgármester érhető el. Ez utóbbinál kap szerepet a személyiség és charisma pontjaid száma! Eleinte örülhetsz ha a polgármester egyáltalán szóba áll veled és ad egy időpontot. A sejtelmes "others" megjelölés alatt veheted fel a kapcsolatot különféle alvilági csoportokkal (ld. bűnös ügyletek).

A robbanás ikon a kör végén jelképezi (energiapontokat takaríthatsz meg).

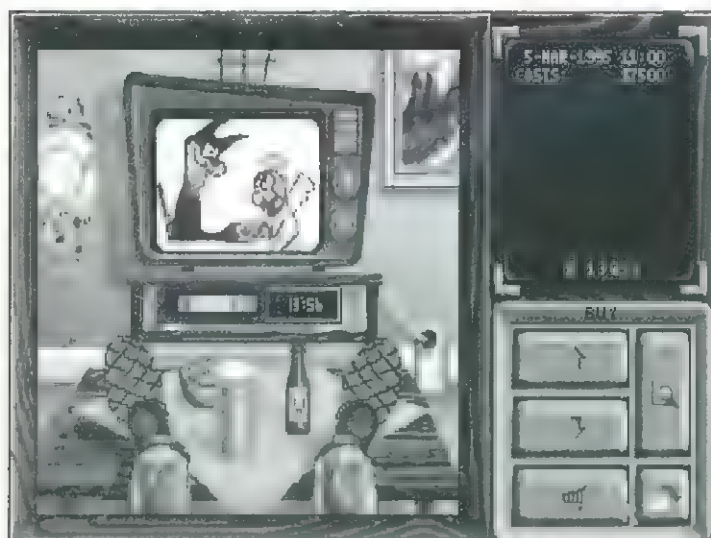
## AZ ÉTTEREMBEN

Most kukkantsunk be ide! A

tűzhelyet, dekorációt stb. vásárolni. Ezután következik a menü, ezen belül a napi eladott pizzák aránya. A személyzettel kapcsolatos tennivalókat a következő ablakban találod (felvétel, felmondás, a manager feladatai, béremelés és csökkentés, tanfolyamok). Ezután a receptjeid listája következik. Nem kell feltétlenül minden receptedet feltenned az étlapra, de nem árt előre tervezgetni. Egyik zóna éttermében esz meg, a másikban amaz... (A pizzák alkotását a recepteknél találod!) A bal alsó ikon az étterem statisztikáit rejti. A terminál funkcióját már tudod. Az utolsó ikon pedig az animált statisztikát tárja fel (a lényeg ugyanaz).

**VEVŐK,** avagy a fogyasztótársadalom

Mint már említettem hat osztályba sorolhatod vendégeidet; gyerekek, tinik, munkások,



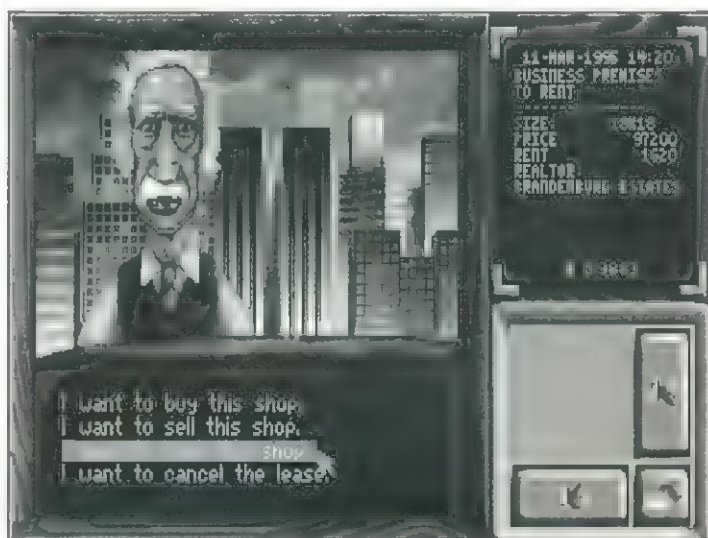
körzetekben. Megtudhatod a zóna típusát (bevásárló-, lakó-, negyed stb.), a közlekedés és a bűnözés mértékét. A zóna típusa meghatározza milyen pizzákat árul, ha sikeres szeretnél lenni. A lakóövezetekben és az iparnegyedekben a hagyományos alappizzákat kedvelik, lehetőleg komfortos környezetben (nem túl kirívó vagy bohókás berendezés). A kereskedelmi zónában minél gyorsabban szeretnek enni, jó minőségű alapanyagból készült, nagyjából hagyományos pizzákat. A szórakozó negyedben teret kaphatnak egyéni ötleteid, saját kreálmányaid, de szintén csak a minőségi terméket szeretik. A bevásárlóhelyeken az idő előtérbe kerül a minőség-gel szemben, de mivel rohannak, szinte mindenevők, úgyhogy alkothatsz itt is. A tranzit övezetben azokat a hagyományos pizzákat áruló helyeket kedvelik, ahol gyorsan ehetnek. Ezek után kérhetsz információt a terület ingatlanjairól; milyen tendencia jellemzi (nö-

így "könnyű" lesz sikeres pizzákat tervezni. A trend szintén meghatározó a sikeresség útján. Itt a legújabb örületeket találod, hogy az aktuális kutatások szerint mi egészséges és mi nem. (Ehhez nem árt minden nap olvasni az újságokat is!) Ebben az ikoncsoportban találod a pizza Top listát, a bajnokságok adatait és az éttermek részesedéseinek arányát is.

Újság. Itt a legidétlenebb cikkek közül kell kimazsoláznod a számodra fontos információkat. Feltétlenül lapozz bele minden nap! Megtudhatod a kaja divatirányzatokat, a legújabb örületeket, a tudományos világ híreit, az alvilág híreit stb.

Grafikon ikon. Statisztika hegyek; havi mérleg, éttermeid összegző adatai, kiadások, bevételek, kölcsönök, biztosítások, tőkeáramlás stb.

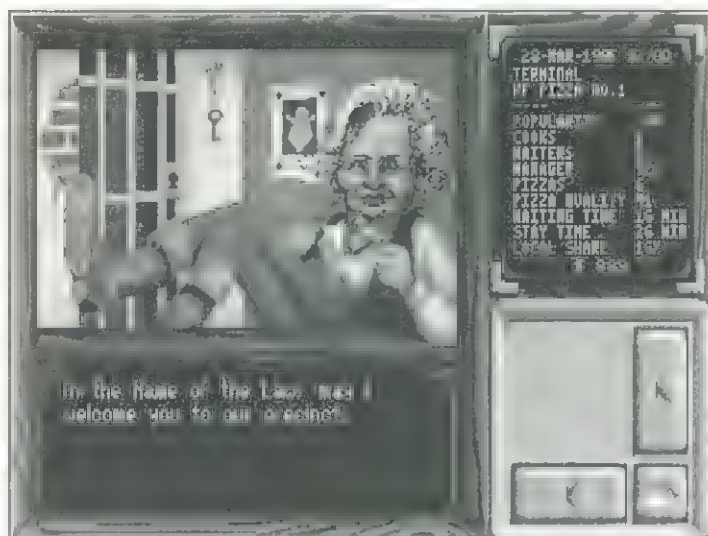
A számítógép termináljánál lehet telefonálni. Az első csoportban a különféle ingatlanügynököket tudod elérni (bérbeadás, illetve bérlet megszüntetése, in-



jobb oldali ablakban minden étteremről megkapod a következő infókat: népszerűség értéke, szakácsok, felszolgálók, száma, van-e manager, hány pizza van az étlapon és milyen minőségű, mennyi a várakozási illetve az ott tartózkodási idő és végül hány százalékos a részesedési arány. Az ablakban látható maga az étterem vagy a konyha. Jobb oldalt itt is van néhány ikon. A kulccsal nyitható illetve zárható az éttermet. A paradicsomkupaznál az alapanyagkészlethez és beszerzéshez jutsz. A kalapácsot már ismered, itt lehet bútort,

háziasszonyok, üzletemberek és nyugdíjasok. A pizzák összeállításakor feltétlenül figyelembe kell vened ízlésüket! A gyerekek és a tinik az édes dolgokat kedvelik. A munkások szeretik a tápláló (zsírosabb), fűszeres pizzákat. A hölgyek mindent, kivéve az édeset. Az üzletemberek a sós, de sovány rátéteket, a nyugdíjasok pedig mindenevők, bár túlzottan nem kedvelik az édeskes ízeket. Ezek persze csak általánosságok, mert minden városban előfordulnak egyéni eltérések. Kérdezd meg a vendégeket, mi a véleményük, az a legbiztosabb!





## SEMÉLYZET

Nem kell hangsúlyoznom milyen fontos szerepet játszik a jó személyzet. Egy étteremben maximum hat-hat szakács és felszolgáló, valamint egy manager dolgozhat. Ha ez sem elég akkor tanfolyamokra fizetheted be munkásaidat, ahol elsajátíthatják szakmájuk minden csínját-bínját. Igaz a tanfolyam idején a munkás nem dolgozik. Pozitív hatású a termelékenység szempontjából a bér-emelés is! A munkaerő kínálat meglehetősen vegyes, alaposan nézd át! Ha nem jól döntöttél még mindig kirúghatod akivel elégedetlen vagy, de ne feledd, hogy ők is csak emberek (többnyire) és olykor hibáznak, késnek, elalszanak stb. A tolvajokat azonban szigorúan dobod ki! A manager egy speciális munkás, meg kell becsülni, mert nagy segítségére lesz! (Igaz meg is kéri az árát.) Hogy munkaköri feladatai közé mi tartozik, azt neked kell meghatároznod; készletek feltöltése, átváltoztatás, hitelkezelés. Egyes esetekben kérheted, hogy értesítsen és megszabhatod azt is, hogyan bányon a személyzettel.

## ALAPANYAGOK, RAKTÁRAK

A pizzák alapanyagainak beszerzése eleinte a Te gondod lesz. Mivel az áru romlandó, nem tudsz bármennyit venni, de egy-két napra feltétlenül érdemes bevásárolni. Amikor jobban beindul az üzlet, akkor a főbb szállítóiddal szerződés-

köthetsz. Így nem kell nap mint nap vásárolni, mert a partnered szállít. Persze a szerződést fel is bonthatod. Ha kicsit jobban állsz anyagilag, akkor igyekezz minőségi árut vásárolni! Nem lesz szükséged mindennapi bevásárlásokra, ha kibéreltél egy raktárat. Ilyenkor már feltétlenül érdemes felvenni egy managert is. A raktárban már nem romlik az árud és elkezdhetesz kereskedni is! (Zárójelben megjegyzem, hogy a fegyvereket is gyorsan szállítsd ide.)

## RECEPTEK ÉS PIZZA ÁLMOK

A Nagy Pizzasütő Szakácskönyv tartalmazza a tizennégy alap-pizza receptjét. Bármelyiket nyugodtan elkészítheted magadnak, ezek valóban finom, élvezetes falatok!

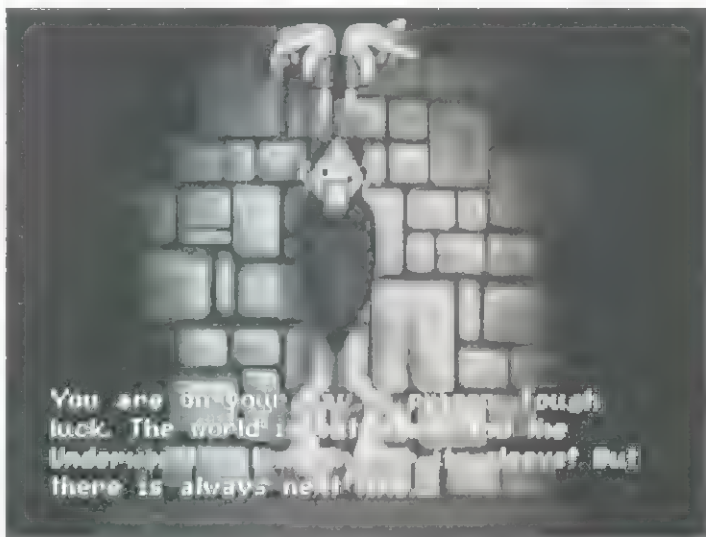
Maga a tervezés nagyon egyszerű, az üres pizzaalapot pakolhatod a hozzávalókat. Ezeket a pizza feletti ikonoknál találod fajtánként; zöldségek, húsok, gyümölcsök, sajtok és fűszerek. Mindent még kétszer apríthatod, ha a darálóra klickelsz. Persze ilyenkor az ízeket befolyásoló értékek is változnak a súly arányában. A díszítőelemeket mindig hagyd a végére! Ha lehet a pizza esztétikus is legyen! Ha elkészültél, akkor lezáríthatod a munkádat, nem mintha sokat számítana, mennyire ízlik a nagyokosoknak. Úgyis a fogyasztók közötti siker a lényeg! A nagyítónál megtalálod a várható sikert és az előállítás költségét. Ha úgy gondold, hogy a pizza kiérdemelte, hogy felkerüljön az ét-

lapra, akkor klickelj a nyíl ikonra, nevezd el és árazd be művedet. Majd kiderül szeretik-e.

Az alapanyagokról még csak annyit, hogy hely hiányában nem tudom felsorolni az összeget, viszont a pizzatervezésnél a jobb oldali ablakban mindig elolvashatod milyen ízhatású. Ha ezt az aktuális divathullámmal és a fogyasztók ízlésével összeveted, akkor elmondhatod magadról, hogy tudományosan alapon készíted pizzáidat.

többit pedig darálva szórd a tetejére (összesen 190 g).

A csirkés pizza is finom. Az alapján öt csirkedarab, hat adag darált fokhagyma és négy szem olívbogyó van. Ezután következnek az ananászkarikák; egy egészben, egy pedig nyolc darabra vágva. A folytatás: nyolc szelet gombára négy adag darált oreganó kerül. A pizza tetejére pedig egy parmezánkarikát és hét adag reszeléket szórnak. Wow!



## Néhány pizzaköltemény (alap és sk):

A legegyszerűbb a nápolyi, azaz a klasszikus öspizza. Ahol rengeteg paradicsommal beborított alapot (420 g), egy gerezd és nyolc adag darált fokhagymát tesznek, négy egész és nyolc darált oreganóval díszítik, s parmezán sajtot raknak körbe rá (160 g).

Az Andrea Doria alapján tizenhárom paradicsomkarika kerül el, erre négy egész szardíniát és négy karika halfilét kell helyezni. Ezután tíz szem olívbogyó, négy zsályalevél, hat hagymakarika és négy gerezd fokhagyma következik. A pizza tetejére pedig reszelt mozzarella kerül (45 g).

A szalámis pizza isteni, ki van próbálva! Az alapon hét paradicsomkarika és tizenegy szelet szalámi van. Aztán jöhet a négy szelet gomba, a négy negyed kemény tojás, a négy szem olívbogyó és a nyolc szardelladarab. Középre tegyél két egész mozzarella szeletet, a

Az egzotikus pizza nagyon édes és szerintem ehetetlen, de az iskolások szeretik. Az alapot egy hatalmas ananászkarika kerül és köré még négy darabka. Ezután négy szelet kiwi, nyolc szem kimagozott cseresznye, négy almagerezd és egy egész, tisztított mandarin. A díszítés pedig négy szelet eper és szintén négy citromlevél.

A lazacos pizza kicsit költségesebb, de remek. A hét paradicsomkarikára négy szelet gomba és hat közepes lazacdarab kerül. Most jöhetnek a zöldségek; a négy egész és a hat karikára vágott póréhagyma, a négy szem olívbogyó. A fűszer négy adag őrölt oregano legyen és a pizza tetejére szórj reszelt Bel Paese sajtot (40 g). Nálam a gyerekek nagyon szerették a 'Pears for Kids' pizzát. Ez az olcsó pizza a körte-dill idején vezette a Top listát! A recept: a négy negyed és a tíz adag aprított körtét az alapra teszed. Ezután nyolcvan gramm ananászdarálék, tizenkét adag eperpüré és kilenc



szem szeder következik. Fűszerként négy gramm finomra őrölt gyömbért szórj rá!

A másik tuti receptem a "Mac-ho" névre hallgat és életem párja kreálta. Berlinben az üzletemberek körében 100 %-os népszerűséget ért el (a legyengébb értéke a 72 % volt). A recept: Hét paradicsomkarikával betéríted az alapot. Ezután jön négy szelet sonka, majd középre újabb négy szelet paradicsom, négy szem olívabogyó, és húsz gramm apróra darált fokhagyma. A tetejére húsz gramm Bel Paese és rengeteg (385 g) parmezán. A díszítés pedig 28 g petrezselyem. Best!

## BAJNOKSÁGOK

Ezek a versenyeken indulhat az összes pizzéria (havonta és egy nagy verseny évente) vagy csak kettő (Te és akit kihívtál). A feladat: minél gyorsabban és precízebben kell elkészíteni a megadott pizzákat. A zsűri pontozza a produktumot az eredeti recepthez viszonyítva és az időfelhasználás is számít. Aki a legtöbb pontot kapja, azé a pénz és a dicsőség. Ha Te hívod ki valamelyik konkurens főnököt, akkor keresd fel hálózatanak egy éttermét és klikkelj a megfelelő ikonra. Nem biztos, hogy szóba áll veled, de ha igen, akkor meg kell határozni a tétet és a sebességet. Ha az éves bajnokságot megnyered, akkor vendégeidnek felajánlhatod az Év Pizzáját. Nem hiszem, hogy kell mondanom, ez lesz a best-seller. A polgármester is szokott díjakat osztogatni. Ezt megelőzően azonban általában nevezési díjat kell fizetni. Ilyen díjak: a Város Legszébb étterme, Arany Pizza, Leggyorsabb Felszolgálat, ...

## BÚNÓS ÜGYLETEK, kalandozás az alvilágban

A kapcsolatfelvétel senkinek nem okozhat gondot. Egyrészt a zűrés környékeken hamar feltűnnek a nehézfiúk és felajánlják segítségüket. Másrészt pedig ott a telefon...

A maffia egy új világot nyit meg előtted, ahol éppúgy a csúcsra juthatsz (akár Keresztapa is lehetsz). Persze ezért is éppúgy meg kell dolgozni! Ele-

inte kisebb feladatokkal bíznak meg, majd jönnek a nagyobb falatok. Mindig legyél pontos! A rizikó általában egyre nagyobb, de a jutalom is ennek megfelelően nő... Ha nem jön össze, marad a börtön.

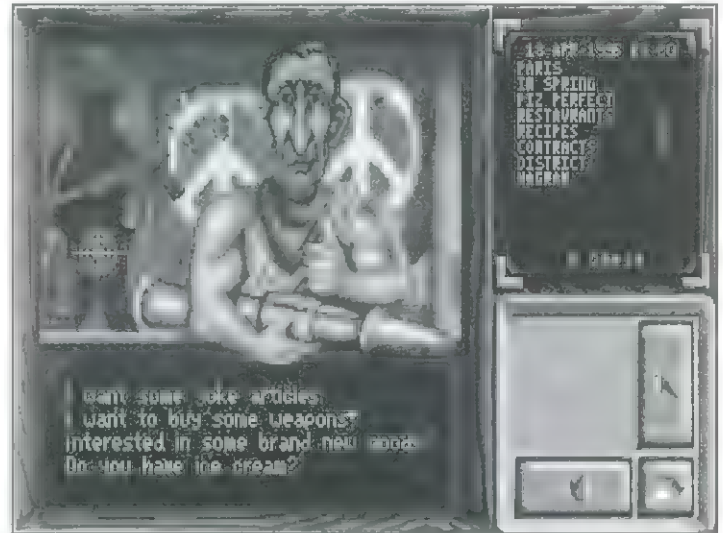
Az alvilágtól is vehetsz fel kölcsönöket. Ez jól jöhet, ha nem hitelez már egyetlen bank sem! Az infokért sem kell a szomszéd-ba menni, mindenek előtt kell egy fegyverkereskedő...

Ha már beszereztél kisebb-nagyobb "játékszereket", akkor betérhetsz a közeli konkurenciához egy kis mókára; patkányok, bűzbomba, hánytatószer, romlott sajt. Komolyabb esetekben jöhet a bomba, az aknavető, ... Ha mindezt nyitás előtt teszed, akkor igazán könnyen bajba kerülhetsz!

## TIPPEK

Ne sajnáld a pénzedet a reklámkampányokra, mert sokszorosan behozzák az árakat, főleg ha már egész üzletláncod van! A jó reklámfilm kiválasztásában segíthet az újság! Ha elvállalod az alvilág munkáit, akkor mindig teljesítsd a melót pontosan! Ne felejtse el beállítani az órát!

Kérdezd meg a vendégeidet, mi a véleményük a helyről. Ha túl



kapcsolod a lámpát. Vigyázz, mert az ellenfeleid ilyenkor tovább játszanak. Viszont csak így tudsz regenerálódni (ha elmúltál száz éves, akkor nem fog menni...)

Törekedj a minőségre és a gyorsaságra! Foglalkoztass több szakácsot, felszolgálót és küldd őket tanfolyamokra, ha teheted.

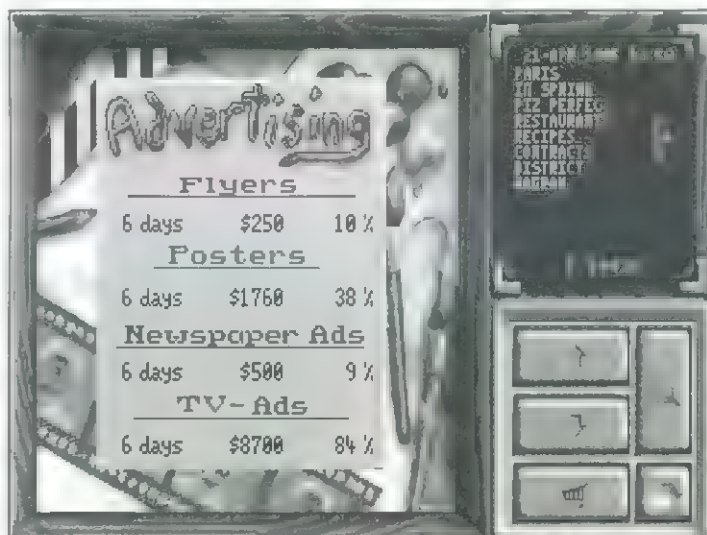
Ne feledd, a pénz nem boldogít, viszont gazdaggá tesz!

A zenegépet, tévét be is kell kapcsolnod különben semmit nem ér (dupla klikk)! Az sem mindegy, mi szó!

Ha több mint egy évre bérelsz helyiséget, kedvezményt csikarhatsz ki az ügynöktől! Vigyázz, mert olykor megpróbálhatnak becsapni...

Végezetül marad számomra az értékelés. A játszhatóság remek. Nem mondom, hogy könnyű nyereséget termelni, de így igazán nagy öröm, amikor végre beindul az üzlet. Elsőre nem fog menni, az biztos. Sebaj! A grafika tökéletesen elegendő ehhez a stuffhoz. Hiszen mi lenne velünk, ha valódi pizzaköltemények fotóit pillantánánk meg a monitorokon?! A játék szép és jó, viszont semmi több. Azért néhány órára, napra, hétre, ... ez is elég lesz. A legsikeresebb recepteket (esetleg az Év Pizzáját) szívesen látom!

Lily



sok a panasz a berendezésre, akkor zárd be, és cseréld le gyorsan!

Ne felejtse el behajtani a biztosítót a kártérítést!

Ha már kivagy, menj el nyaralni! Az a pár nap kikapcsolódás jár neked. Ezt úgy teheted meg, hogy a karakterednél le-



## WILD CUP SOCCER

Mindenkinek, aki unja már a normál fociprogramok egysíkú világát és azt, hogy mindegyik szabályos szerelése után fűtyöl a bírő!

Hardware igény:  
A500

80%

MILLENNIUM

AMIGA DISK

... és figyelj, Ödönke, nekem is hozz egy nagy adag nácsőt légyszl. Ja, már megy az adás?!  
Ööööööö, hhhhhhöhöhöhö, hhhhhhöhö. Jó nagyot kívánok, tetves hallgatónk, itt a közismeretlen riporter, Titrai Vamás beszél a híres-hírhedt Brutal Sports újabb eseményéről, a Wild Cup Soccer bajnoki fejle-



rúgó-mérkőzés helyszíni felvételéről. A közönség hangulata kitűnő, már többen ütik egymást vasbotokkal és baseball-ütőkkel, valamint egyre több kézig-ránátot is látok repkedni a levegőben. Ebben a percben masíroznak ki a csapatok a pályára. Ma a vegyes összetételű Razors és a Bajnoki Címet

# WILD CUP SOCCER

védő Defenders küzd meg egymással a túlélésért. És megkezdődött a küzdelem! A Defendersnél a labda, de nem sokáig, mert egy szemfüles kecske jól célzott térdgússal megszéri a labdát és már száguld is a medvék kapuja felé. Egy viking állja útját, kardjával hadonászva. Miután lehado-nászta ellenfelét a lábáról már rohan is, de nincs szerencséje, mert az ellenfél egy játékos rakétavetőjével szinte lerob-bantja a lábáról a lasztit. Hí-ba, a Razors csapata mindig is a szabályszerű küzdelemről volt híres. De máris újra az egyik De-fenders birtokolja a labdát, és tör át a felezővonalon. Egy nyúl bátran eléáll, de mi történt? Egy hatalmas rúgás eredmé-nyeképpen a feje nagy ívben lerepült a nyakáról! Header, header - skandálja a tömeg

ben elviszik az újjáélesztőbe, így nemsokára újra találkozhatnak vele.

És itt a második, mindent el-döntő félidő. Kezdet után a Defendersnél van a labda, de egy patkány egyszerűen ello-pja tőle. A közönség fűjöl és ak-navetővel lövi a Razors kapu-

mű a profi módon játszó De-fenders győzelme. Az ellen-felet még a hátuk mögött szponzorként álló Vég- és Bom-lástermék Újrafeldolgozó kon-szern hatalmas anyagi bázisa sem menti meg a biztos vere-ségtől. Hát ennyi lett volna a mai nap, holnap körpanoráma



ját. A patkány fut a labdával, miközben két nyúl fedezi. A medvék csak nevetnek, amikor a rágcsló elesik a saját lábá-ban, a két nyulat is magával rántva. Innentől már egyérel-

kapcsolást hallhatnak a kecs-ke-gyik összezsapásról. A vi-szont hallásra!

----





Közvetítést hallhattak a Wild Cup Soccer legújabb mérkőzéséről, amennyiben be volt kapcsolva a rádiójuk. Üdvözlő önéket a vételzavar-felelős Vég Béla és munkatársam, Víz Elek nevében is, a kínai rádió bemondogató szakmunkása, Teng Leng. A most következő műsorban bepillantást nyerhetünk a Wild Cup Soccer játékok kulisszái mögé. Ebben segítség-

duk meg.

**View Opponent:** az ellenfél csapatát vizslathatjuk (vagy dalmathatjuk).

**Opp. Formations:** az ellenség felállása (ez is a pályára vonatkozik).

**Buy Players:** játékost vásárolhatunk a mérkőzéseken összeharcsolt pénzünkből. A választék a következő: Cowboys - patkányok (még véletlenül sem ke-



günkre lesz népszerű amatőr-rporterünk, az autószerelő Kup Lung is, ki nagy rajongója eme sportnak és minden mérkőzésen kint találhatjuk a lelátón, ha éppen kijött a kórházból.

Hello mindenkinek vagy ahogy a Nagy Vezérünk, Dick Taator mondaná: Dolgozz keveset, nem ér baleset! Mi is voltaképpen ez a játék? Nos a cél egyszerű, a labdát a gólvonalon túlra kell juttatni. A kezdő edzők háromféle fő opció közül választhatnak. Ezek a Wild Cup, League és Unfriendly pontok.

**A Wild Cup-on belül:**

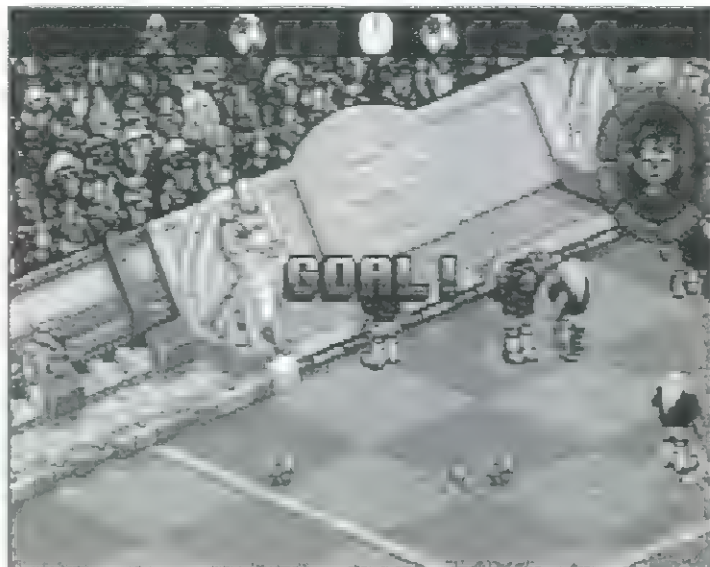
**View Own:** a saját csapatot lehet megvizsgálni, játékosonként. Megismerhető a név, faj, hány játékban vett eddig részt, mennyi gólt és mennyi fejet rúgott (le), mekkora energiával, intelligenciával, agresszióval, rúgóerővel, életerővel és sebességgel rendelkezik, valamint a nála levő fegyver típusa. Legalul a tag aktuális értékét találjuk.

**Own Formation:** csapatunk felállítását (a pályán!) határozhat-

verendő össze egy bizonyos Örök Második csapat tehenészlegényével!), Protectors - nyulak, Sandmens - kecskék, Defenders - medvék, Scorpions - gyíkok, Razors - majmok és a Death Inc. - orrszarvúk.

**Buy Weapons:** A fair play játékhoz nélkülözhetetlen segédeszközökből válogathatunk (persze pénzért). Van itt kétféle kard, pajzs, pisztoly és rakétafegyver, amik használatával jelentősen növelhető a gól- és életbemaradási arányunk.

**Sell Weapons:** A megunt fegy-



verektől szabadulhatunk meg itt.

**Sell Players:** Játékost adhatunk el.

**Resurrection:** A neve után ítéelve itt lehet újra életet lehelni olyan emberünkbe (nyulunkba, stb.), akit túlságosan megviseltek a pályán történt szabályos szerelések. Az én csapatomnak még szerencsére nem volt rá szüksége.

**Additional:** Load-save game, exit tournament.

**Continue:** a következő mérkőzés.



A másik két főmenüpont is nagyjából ezeket az almenüket tartalmazza, a credits-nél megbámulhatjuk a játék elkészítőinek hiteles fotóit. Az Unfriendly-nél játszhatunk két játékos üzemmódban is, ha éppen átjön hozzánk a legkedvesebb ellenségünk. Ha kiválasztottuk csapatunkat és a kettes joy tűzgombját a számláló nullára

érése előtt lenyomjuk, akkor két játékos, ha pedig hagyjuk lefutni (a tűzgombbal siettetjük)



is), akkor ember - gép játékban lesz részünk.

Úgy gondolom, hogy ezek alapján már minden bátor edző el tud indulni csapatával az áhított célért, a Wad Focy Kupáért. Még egy megszívlelendő tanács: sajnálatnak a pályán helye nincs! Emlékezzetek a nagy és hatalmas házőrzőkutya utolsó szavaira: "Jöttem, rúgtam (ütöttem, vágtam, lötttem), győztem!"

Adásunk végére értünk, nagyon sajnáljuk azokat, akiknek nem volt jobb dolguk, mint minket hallgatni. Végül egy közlemény: adásunk helyett holnap és azután is buszok közlekednek!

Jon



## VITAL LIGHT

Ez a játék leginkább nem hasonlít semmire, de azt nagyon. Mindenesetre játszani eléggé lehet vele.

Hardware igény:  
A500-A1200

70x

MILLENNIUM

AMIGA DISK

- Mi ez? - kérdezte a tudóst. A tudós nem válaszolt, csak vádlón felemelte a tekintetét, majd kis idő múlva lerakta.  
- Először és utoljára: mi ez? - Kérdezte most már sokkal jobban a teszter.  
A tudós fájdalmasan klegyenesítette a görbéjét és a saját hangján megszólalt:  
- Igen csak fura szerkezet. Ilyen nem születik sem az Óperencián innen, sem pedig túl. Leginkább a Tetris-re hasonlít, de



nem igazán különbözik. Ha igazán érdeklődik, nézze meg az ember! Papírra vetettem, és onnan is arattam, ha nézi akkor látja is!  
A teszter jól megnézte a jelenést, amit a tudós nyomott az orrába és nagyjából a következőket tartalmazta:

# VITAL LIGHT

A jelentés tárgya: Vital Light

Körisme: függőleges irányú mozgást végző, vízszintesen elhelyezkedő színes téglatestek iker-ionsugárral történő homogenizálása (egy színbe hozása), mely művelet sikeres végrehajtása esetén a téglatest eltűnik.

Helyszín: Egy videojáték-gép belseje, azon belül Kisdióda-falva.

Cél: a túlélés.

Nyomozati anyag:  
Felülírott kiskorú Vital Light már régóta csavargott a GURU szerkesztőségben, mígnem egy medve ráelve be nem szállította a kezembe. Azonnal feltűnt az őrizetes nagy önbizalma (4 lemez), mígnem a lemezek elülső borítására nyomtatott szöveget elolvastva rájöttem, hogy csak 1 játék és 1 intro ezen műanyagkorongok tartalma. A központi börtönbe érve

zéssel "nagyon szép"-nek lehetne mondani. Ezután a Demo lemezek következtek. Az itt tapasztaltakat leginkább menüpontokba foglalva lehetne összefoglalni.

Főmenü (Main Menu): Vital Mode, Competition Mode, Hi-Scores, Demo.

Vital Mode: a cél csupán annyi, hogy a lefelé irányuló mozgást végző téglák alkotókockái mind egyforma színűek

Competition Mode: Körmérkőzésen alapuló játék. A minimum 2 és maximum 8 játékos egymással mérkőzik. Itt már mi is létrehozhatunk falat, valamint sok más egyéb turpisság is lehetséges (joystick lefele = select turpisság). A N° of Rounds-nál beállíthatjuk a mérkőzések számát (1-9).

Összefoglalás: A Vital Light csupán egy egyszerű logikai játék, azonban a körítés miatt telje-



legyenek. Ezt úgy tudjuk megtenni, hogy a joystick nevű élvezeti segédeszközön található, ún. "tűzgomb" lenyomvatartása mellett előidézzük a kar vízszintes irányú kitérését. Ennek hatására a képernyőn alul látható fejes tárcsa a kar mozgási irányával megegyező irányban elfordul. Az aktuális szín mindig a felső. Ennek a színnek tudjuk most kapcsolgatni két árnyalatát, mégpedig a sötétebbiket és a világosabbikat. A kocka átszínezése a kar előremozdításával lehetséges mindaddig, míg az aktuális színt jelző csik el nem fogy. Felsőbb szinteken megjelenhet a fej útjában egy fal, ami valójában egy üvegkapszula. Eltűntetését sokszori nekimenéssel megtehetjük.

sen jó vele játszani. Mind az átvézető képernyők, mind a játékképernyő ötletesen és szépen lett megoldva, s ezek igen csak feldobják a game hangulatát. Két játékos üzemmódban sem csupán a nagyobb pontszámfőlény megszerzése a cél, hanem ellenfelünk cumisüveggel történő táplálása is.

Jelentés vége.

- Mi ez az oktalanság?! - ordította suttogva a teszter.  
- Ez az igazság, ha nem hiszi, járjon utána!  
És még most is játszanak, ha meg nem unták...

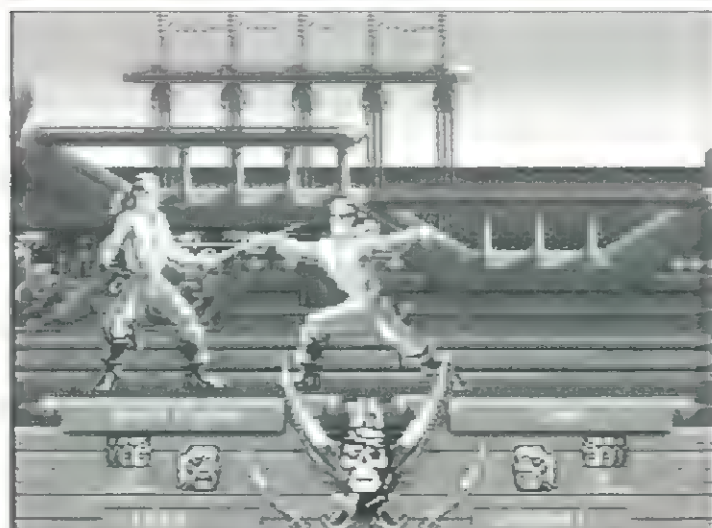
Jon



# PIRATES

Wow! Pirates! Gold! Mit is írhatnék erről én, aki sajnos nem játszottam az alapjátékkal. Kénytelen voltam közvélemény-kutatást rendezni azon C64 tulajdonosok között, akik annak idején játszottak a Pirates!-szel. Nos, mindegyikük (azaz 100 %) azt mondta, hogy az volt az igazi, a jó öreg! Sokkal jobb volt, mint PC-n vagy most ez az enchanted verzió. Bizonyosan

lőzhajó tűnt fel a vizeken. Sőt, a feltörekvő nagyhatalmak sokszor kalózhajókat béreltek fel ellenségeik meggyengítésére. A cél ugyebár szentesíti az eszközt... Anglia, Spanyolország, Hollandia és Franciaország érdekellentétét kihasználva adott a kiváló alkalom a társadalmi ranglétrán



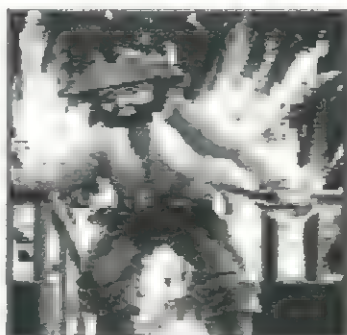
igazuk van, de én ebből a szempontból teljesen elfogultan vagyok, ezért kijelentem, hogy ez a stuff gigabest! Van hangulata, kihívás és élvezet! Yeah!

Nem született ehhez fogható kalóz-stratégiai játék 1987 óta! Kaland, romantika, kereskedelem és stratégia olyan ötvözetben, hogy ha rászánsz néhány órát az ismerkedésre, azon veszed észre magad, hogy nem tudod abbahagyni! Akik esetleg hozzám hasonlóan személyesen nem ismernék, azaz sose tapasztalták még ezt a programot, engedjék meg, hogy írjak egy kis kedvcsinálót! A többiek pedig egyszerűen szerezzék bel

A XVII. században a Karib-tengeren nem számított meglepő eseménynek, ha egy-egy ka

való felemelkedésre és a meggazdagodásra. Persze ez korántsem megy olyan könnyen, mint ahogy hangzik, meg kell dolgozni érte!

Ifjú és lelkes hajókapitányként kezdted pályafutásodat egy meglehetősen gyengécske hajóval. A kikötőkben bonyolíthatod kereskedelmi ügyleteidet (nem árt a hajókapacitást figyelembe venni), felvehetsz le



gény- elad- harod vagy megjavíthatod megrongálódott hajóidat, megbízásokat vehetsz fel a helyi kormányzótól stb. Ezeket a megbízásokat legalább eleinte igyekezz teljesíteni, amíg anyagi és társadalmi helyzeted is megszilárdul! A tengeren egy kis árkád rész következik, üldözőbe veheted a kiszemelt hajókat és megkezdheted fosztogatásaidat. Továbbá a szerzett térképdarabok alapján felkutatathatsz kincseket (jelentős summa, érdemes vele foglalkozni) az ismeretlen szárazföldeken. Természetesen a tengeren juthatsz el más városokba is. Ha megerősödöttél, akkor megkísérelheted egy-egy város elfoglalását, ha nyersz. Tied az összes arany! Igyekezzed kell minél jobb hajót beszerezni, a kínálat elég széles; három galleon típus (sima, hadi és gyors), fregatt, kereskedelmi hajó, bárka, szlúp, naszád. Vedd figyelembe a kapacitást (áru, ember és fegyver) és a se



bességet! A közelharcoknál (vívás) egy kis akciórész következik, fordíts gondot a védekezésre is, ne csak a támadásra! Ha lehet, nyerd meg a csatákat (gondolj a legénységre)! Játssz

## PIRATES GOLD

Az 1987-ben kiadott Pirates! kicsinosított változata, szebb grafika, kellemes hanghatások és éppoly magával sodró játékmenet. A kalózelet minden öröme és bánata a tied lehet!

Hardware igény:  
AMIGA CD<sup>32</sup>

93%

MICROPROSE

CD<sup>32</sup> CD-ROM

hatsz csak úgy, szabadon vagy választhatasz expedíciókat is, ahol adott felszereléssel, meghatározott történelmi időszakban kapod küldetésedet. Nem lenne teljes a játék a kalózek viharos szerelmi élete nélkül, ami még ebben a játékban is előbb-utóbb révbe ér...

Csak úgy elgondolkodtam, hogy ez a játék nyolc éve született, és azóta sem veszített semmit élvezeti értékéből. A grafikát és a hangot egy kicsit



a kor igényeihez igazították és ugyanolyan nagyszerű most is, mint valaha. Milyen kevés játék mondhatja el ezt magáról?! Mert a Pirates! biztos nem fog a feledés homályába merülni! Ha szereted az akciót, a kalandot, a stratégiát és a kalózelet minden velejáróját, akkor szerezd be ezt a stuffot gyorsan!

Lily



## CLOCKVISER

A logikai játékok egyik képviselője. Sajnos nem valami nagy alkotás.

Hardware igény:  
AMIGA 500

62%

RASPUTIN

AMIGA DISK

# clockwiser

kockákat forgatni. Nagyon hamar ki lehet ismerni a rendszert, így valószínűleg nem okoz majd nagy gondot senkinek a megoldás.

Természetesen, hogy ne legyen olyan egyszerű az élet, neheztető tényezőket is találhatunk a játékban. Kockáinkra hat a gravitáció (egy eset kivételével, melyet nemsokára megemlítek), így bizony le fognak potyogni ha alattuk nem található kocka. Ez általában kellemetlen tényező, bár néha előfordul, hogy e nélkül bizony nem tudnánk megoldani a pályát. A másik tényező az az,

**Magic multiplying xxxxx:** Nagyon cseles szerkezet, inkább a nehezítést képviseli a játékban. Ha a kis gyémánt leesik, akkor a mellette levő szabad területeken rögtön létrehozza a másolatát.

**Movable gravity resistant brick wall:** olyan fal elem, mely ellenáll a gravitációnak, de mégis tudjuk mozgatni a pályán. Nagyon hasznos lehet ez az elem amikor valamit alá akarunk támasztani, hisz ezt az elemet összevissza hurcolhatjuk a pályán.

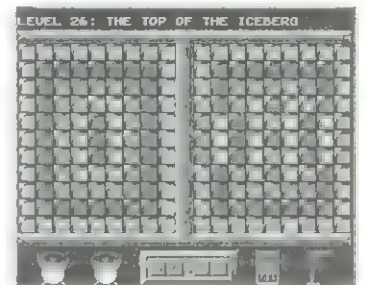
**Fixed gravity resistant metal block:** hasonló mint az előző, azonban ezt egyáltalán nem tudjuk megmozdítani.

**Fixed gravity resistant sandstone:** viselkedésében hasonló mint az előző.

**Transporter pod:** transporter kapu, mely segítségével a kővecskéket egy másik helyre tudjuk juttatni. Csak rá kell ejteni a kívánt kockát és máris következik a csoda.

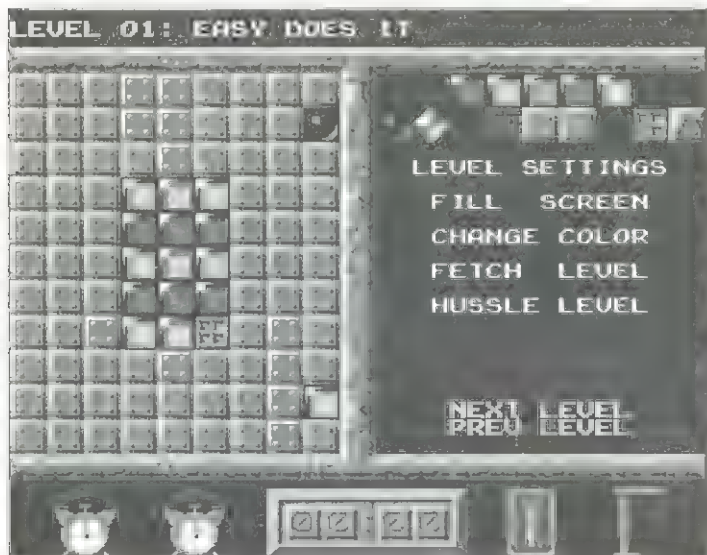
**Local gravity remover:** a mindig kellemetlenkedő gravitációt tudjuk semlegesíteni ezzel az eszközzel. Az alatta lévő mezőkön semlegesíti a gravitáció hatását.

ben. Ilyen üzemmódban először fel kell építenünk a teljes induló állapotot, majd kedvünk szerint össze-vissza kell tologatnunk a kockákat, hogy kialakuljon a célként kitűzött végső állapot. Természetesen az összes fajta elemet fel tudjuk használni az editálás során, így bármilyen felépítésű pályát elő tudunk varázsolni. A pálya felépítésén kívül a nevét, illetve a rendelkezésünkre álló időt is meghatározhatjuk. Nagyon egyszerűre sikeredett a játék, úgy érzem sajnós ez egy-



re erősödő tendencia lesz az Amiga piacon, hisz nem igazán látszik, hogy kedvenc gépünkre sorban állnának a nagy fejlesztő cégek alkotásaikkal. Ettől függetlenül érdemes persze azért megnézni a Clockwiser-t, de amennyi elhanyagolt téma a logikai játékok területe, nem hiszem, hogy sok követője lenne a game-nak.

Bear™



Alapvetően egy nagyon egyszerű játékról van szó, melyben kis kockákat kell megfelelően berendeznünk. A főképernyőn a bal oldalon láthatjuk a kezdő állapotot, míg a jobb oldalon azt a formációt, amire át kell alakítanunk. A kis kővecskéket (és persze az extra tárgyak némelyikét) úgy tudjuk mozgatni, hogy egy tetszőleges nagyságú négyzetet jelölünk ki az egérrel, majd a képernyő alján látható órák segítségével tudjuk a négyzet éleinél található

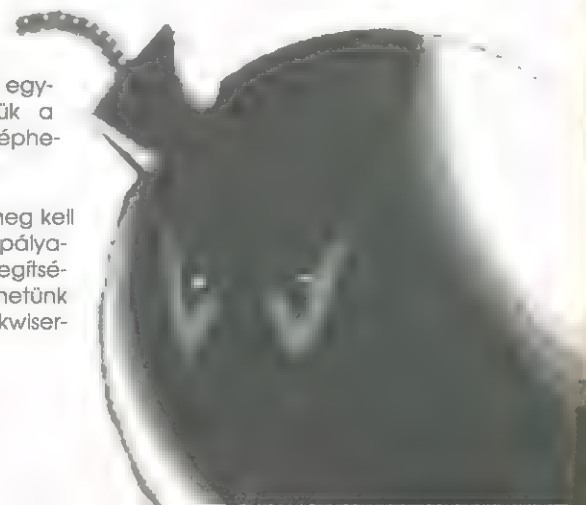
hogy bizony időnk meg van számlálva, igencsak korlátozott időintervallum áll a rendelkezésünkre a pálya teljesítéséhez.

Mint már említettem, az 5 különféle normál kővecske mellett találhatunk extra pályaelemeket is. Következzenek most ezek.

**Exploding Bomb:** a szokásos megsemmisítő rendszer, a ráeső tárgyat saját magával együtt felrobbantja.

A főképernyőn találkozhatunk még az időnket jelző táblával, valamint még két ikonnal, melyek segítségével egyrészt újakezdehetjük a pályát, vagy kiléphetünk a főmenübe.

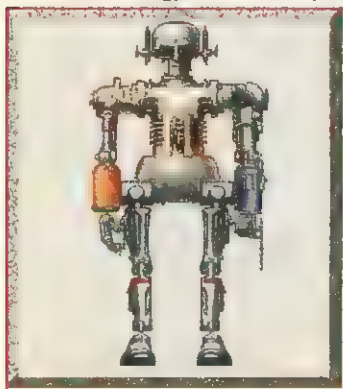
A játék kapcsán meg kell még említenem a pályaszerkesztőt, mely segítségével mi is tervezhetünk pályákat a Clockwiser-





# ISAAC ASIMOV'S THE ULTIMATE ROBOT

Isaac Asimov volt az egyik legnépszerűbb sci-fi író a világon. Több mint négyszáz könyve jelent meg. Írásainak sajátos hangulata sokaknak nyújtott feledhetetlen élményt. Asimov 1920-ban született a Szovjetunióban, de New Yorkban nőtt fel. Első novellája 1938-ban jelent meg, s megkezdődött e nagyszerű író munkássága. Asimov a Columbia Egyetem befejezése után a bostoni Orvostudományi Egyetemen biokémiából doktori fokozatot szerzett. Az 1941-ben megjelent Alkonyat



című elbeszélése kozmológiai szemléletével és lélektani hatósságával hívta fel magára a figyelmet. Asimov megújította a tudományos-fantasztikus irodalmat. Írásaiban a valódi tudomány valós eredményeit ábrázolta. A logikus gondolatmenet mellett a természet törvényeinek tisztelete és a társadalmi problémák iránti érzékenység is jellemző írásaira. 1950-ben jelent meg az *ÉN, a robot* című könyve. Ekkor kezdődött az ember és a robot viszonyának története... Asimov 1992-ben halt meg, de írásaiiban örökké él.

Mindezt azért írtam le, mert a Microsoft új CD-t adott ki, *The Ultimate ROBOT* címmel, amelyen mindent megtalálsz, amit

a robotokkal kapcsolatban tudnod kell; kronológiát, a robotkészítés trükkjeit, művészeti kiállítás (made by robots), filmklippeket és animációkat, no és persze Asimov novellákat, könyvborítókát, ismertetőket, eszmefuttatásokat, ...

## Építs saját robotot!

A többféle robotelemből egyéni robotot teremthetsz, aki (vagy ami) ha elkészült, akkor bemutatkozik, mozog és beszél. Magad is megnézheted kreálmányodat több nézetből. Kár hogy nem túl nagy az alkatrészválaszték (a kombinációk száma így is elég magas).

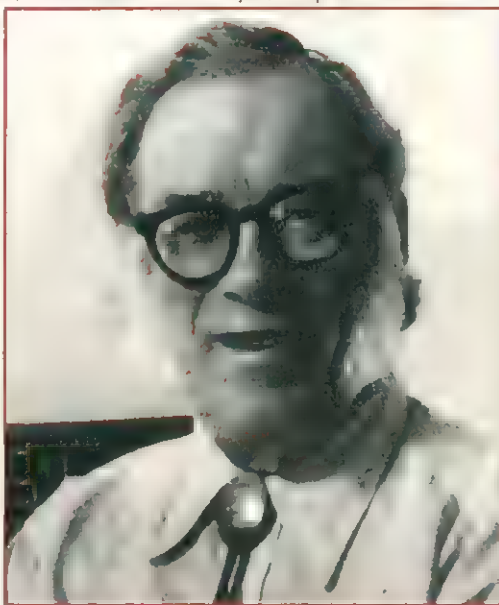
## Filmklippeket, díjnyertes animációk

2001. Űrodüsszeia, Star Wars, Aliens és még néhány filmből nézhetsz részleteket, ahol a központban a robot egy-egy arca jelenik meg. A számítógépes animációk alkotói: Robert Abel, Beyond 2000, Matt Elson és a Symbolics Corporation, James Arvo, ... A számítógépes animációkból nem hiányzik Hajime Sorayama android hölgye sem!

## Asimov írások

Nem csupán tudományos-fantasztikus elbeszéléseket; hanem esszéket is olvashatsz az angolul tudók. Nyelvtudás nélkül kicsit sokat kell szótározni. A rengeteg idegen szakszó magyarázatát szerencsére megtalálod a CD-n. Néhány esszé

cím: A robotok törvényei, A robot, mint ellenség. Az emberek törvényei, Gép és robot. A no-



vellák közül: Lenny, Karácsony Rodney nélkül, Sally, Robot álmok. Asimov beszédeit is meghallgathatod, melyekben főleg a robotokkal kapcsolatban szól, de más fontos tudományos problémák is szóba kerülnek;

## ISAAC ASIMOV'S ULTIMATE ROBOT

Isaac Asimov világa és a robotok történelme alkotja a CD fő témáját. A központban az ember alkotta géppel és annak sokarcúságával. Tervezhetsz robotot, olvashatsz novellákat, klippeket nézhetsz, ... Robotalom.

Hardware igény:  
386SX, 4 MB RAM, 3 MB HD,  
MS-DOS 3.1, Windows 3.1  
VGA

73x

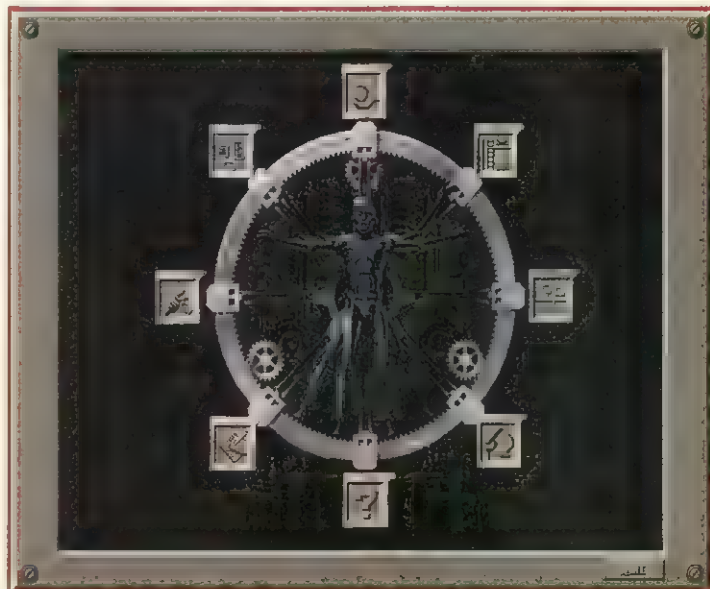
MICROSOFT

PC CD-ROM

Úrtaozás, a tudás hatalma, tudomány és a sci-fi, mint műfaj, ...

Ez a CD elsősorban azoknak készült, akik ismerik és szeretik Asimovot, de bárki, akit csak egy kicsit is érdekel a tudomány és a fantasztikum, megtalálja benne a neki való olvasmányt vagy képanyagot. Napjainkban egyre több embert foglalkoztat az elgépiesedő társadalom, vannak akiket megijeszt ez a túlzott kiszolgáltatottság a technika vívmányainak. Valóban nem tudjuk hova vezet ez az egész, de már az is valami ha megpróbáljuk megérteni. Lehet kezdeni az Ultimate Robottal!

Lily





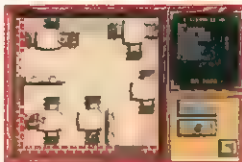
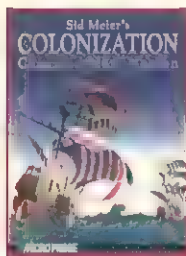
## Ocean

Az Ocean standján mindössze egy készülődő játékkal találkozunk, melyet őszintén szólva már igen régen ígér a cég. A TFX 1200-as verziójáról van szó természetesen, mely PC-n igen nagy siker volt, reméljük a hamarosan kijövő Amiga verzió meg fogja közelíteni az eredeti játék kidolgozottságát és hangulatát. Mi reménykedünk benne, hisz jó játék volt a TFX.



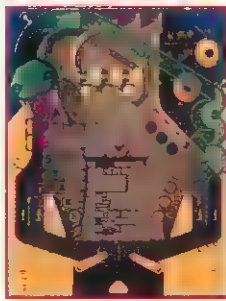
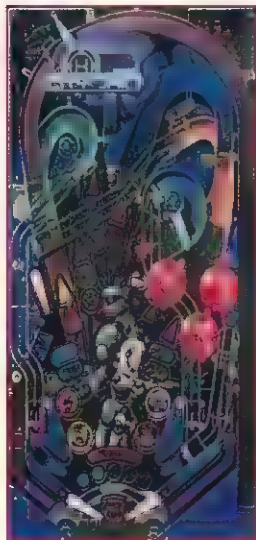
## Microprose

Mire ezeket a sorokat olvassátok, már megjelent a Pizza Tycoon Amigás verziója is, mely nagyon sokban hasonlítani fog a jelen számban tesztelt PC-s verzióhoz. Szintén mostanában jelenik meg az UFO A500-as verziója, mely a híres PC-s játék konverziója. Reméljük javítottak a fiúk valamit a játékon, mert már az AGA verzió is néha élvezhetetlen volt. Júniusban jelenik meg (jól lemaradva a PC-s verziótól) a Colonization. A híres Sid Meyer játék valószínűleg nagyon sokaknak fog kellemes perceket szerezni a monitor előtt ülve, legalábbis ha szereti a stratégiai játékokat.



## 21st Entertainment

Sajnos valószínűleg ennek a kis résznek fognak a legkevésbé örülni az Amigás olvasók, hisz a cég a rengeteg színvonalas flipper után, a készülődő Pinball Mania-t és a Pinball World-öt nem adja már ki Amigára. Sajnos úgy látszik nincs igazán sok pinball rajongó már az Amigások között. Mindössze a Pinball Illusions CD<sup>32</sup>-es verziójáról tudok beszámolni, mely áprilisban jelenik meg. A CD-n a szokásos kiváló minőségű zenét találhatjuk majd meg.



## Kompart

## TACTICAL MANAGER 2

Úgy látszik mindenki megpróbál nagyobb csoportokat alkotni, a kisebb software cégek közül sokan fognak össze. A Kompart csoport is több kisebb német, illetve angol cég egyesüléséből jött létre. Az első program mely még áprilisban fog napvilágot látni, az a Tactical Manager II lesz. A foci manager programokat kedvelőinek készítette a cég, melyben rengeteg variációs lehetőségünk lesz a taktikázásra. Minden létező elem szerepet fog játszani a meccsekben, csak győzzük majd beállítani a rengeteg opciót, miközben az ellenfeink is ezt teszik, természetesen a gép segítségével. Májusban két programmal is megörvendeztet minket a cég. Az egyik a Leading Lap lesz, mely egy F1 autóverseny. 25 különböző pályán versenyezhetünk majd, de lehetőségünk lesz saját pályát is tervezni, melyet még jobban tudunk alakítani az igényeinkhez. A CD<sup>32</sup>-es verzió egy animált intro-t is fog tartal-



mazni. A másik májusi bemutató a Tower of Souls lesz. Az axonometrikus 3D-s ábrázolású kalandjátékban Chaybore földjén küzdhetünk majd a ránk támadó ellenfelekkel. 125 térképnél lesz a játék, így valószínűleg elég monstre alkotásnak ígérkezik. A rendelkezésünkre álló 22 varázslat reméljük elég lesz, hisz nagyon bonyolult lesz küldetésünk. Júniusban találkozhatunk majd az Evil's of Doom-mal, mely egy kalandjáték lesz nem is akármilyen kerettörténettel. A gonosz varázsló rászabadította a világra az Apocalyps négy lovasát, kik most szabadon garázdálkodnak a világban. A mi feladatunk lesz az, hogy behatolva a Noya szigetén lévő Lost Legions elnevezésű kastélyba, megsabadítsuk a Földet a gonosztól és csatlósaitól. Az Amigán nagyfelbontásban üzemelő játék elég sok jó-



val kecsegteti az RPG kedvelőit, reméljük nem fogunk benne csalatkozni. Júliusban jelenik meg a Behind the Iron Gate, melyről sajnos jelen pillanatban semmiféle információ nem áll a rendelkezésünkre, illetve a Football Glory Indoors, mely a nemrégiben megjelent Football Glory kiegészítése lesz.



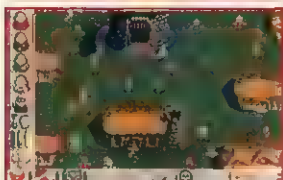
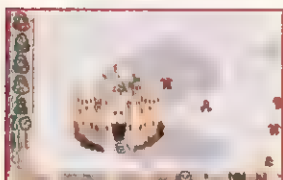


## Gametek

Nem kétséges, hogy a Gametek legnagyobb dobása az április végén megjelenő Frontier - 1st Encounters lesz. Az Elite és Elite II rajongói (feltéve persze ha van AGA-s gépük) valószínűleg nagy



örömmel fogják kezükbe venni az új játékot. Mint már írtuk, az alkotók egy kicsit visszatértek az Elite hagyományához (legalábbis néhány ésszerű dologban), de emellett rengeteg újítást raktak bele a programba. Teljesen újratervezték a műszerfalat, javítottak a 3D-s ábrázoláson és még persze ezen kívül is rengeteg egyéb változtatást raktak bele a játékba. Új hajók, továbbfejlesztett harc és persze régi ismerőseink a Thargoidok teszik majd izgalmassá a játékot. A sorban a következő játék a Baldies lesz májusban (A1200/A600). Gyűrjük össze a Populous-t, a Lemmings-t és a Settlers-t és máris megkapjuk, hogy mire is számítsunk a Baldies kapcsán. 100 világban kell legyőznünk ellenfeleinket, miközben természetesen tovább fejlesztjük kis teremtményeink tudását. Nagyon érdekes egyvelege lesz a program a már ismert játékoknak, mindenesetre a stratégiát kedvelő amigások valószínűleg örülni fognak neki. Júniusban jelenik meg a Brutal - Paws of Fury



A600-as, illetve A1200-as verziója. A remek verekedős játéknak ígérekő programban a világ minden tájáról érkező ellenfeleinket kell legyőznünk. Nagyon hangulatos grafika és remek animáció jellemzi a játékot, de persze azért nem fogja veszélyeztetni a Mortal Kombat pozícióját. Utoljára egy átirat maradt a Gametek tarsolyában. A Star Crusader (A600/A1200) a már PC-n megismert űrhajós lövöldözős játék konverziója lesz, reméljük legalább olyan jól sikerül majd, mind a PC-s verzió.



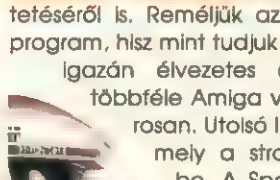
## Impressions

Kedvenc stratégiai játékokat megjelentető cégünk, az Impressions áprilisban jelenteti meg a High Seas Trader AGA verzióját. A kereskedő/stratégiai játék a 18. században játszódik a tengereken. Kereskednünk és persze



harcolnunk kell az ellenséges hajókkal. Egy kicsit hasonlítani fog a Pirates-re, azonban mind grafikájában, mind a kidolgozottságban valószínűleg sikerült valami újat alkotni a fiúknak. Több fajta árucikk is szerepelni fog majd a kereskedelmi listánkon, mi döntjük majd el, hogy mivel is foglalkozzunk. Egyszerűen és persze szerényen

a legjobbnak titulálják a fiúk a készsűlődő Ultimate Soccer Managert, és valószínűleg igazuk is van, hisz hogy csak egy példát említek, a stadion komplexum épületeit is nekünk kell irányítani, mi gondoskodunk például a büfé ellátásáról és üzemeltetéséről is. Reméljük azért nem lesz nagyon bonyolult a program, hisz mint tudjuk egy bizonyos határon túl már nem igazán élvezetes a sok beállítgatás. A program



többféle Amiga verzióban is meg fog jelenni hamarosan. Utolsó Impressions csemegénk a Breach 3, mely a stratégiai/akció csoportba sorolható. A Special Forces csapatát kell irányítanunk a játékban, velük kell megoldanunk az egyre nehezedő küldetéseket. Igazi akcióra és persze nem kis fejtörésre számíthatunk a játékban, hisz a sorozat előző kéz epizódjában az alkotók bemutat-ták már hogy mit tudnak.



## Mindscape

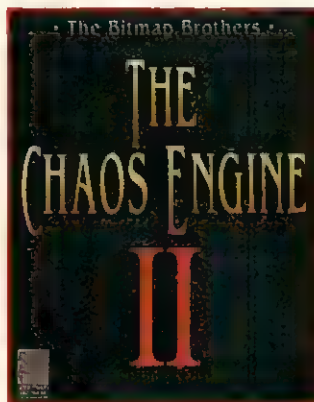
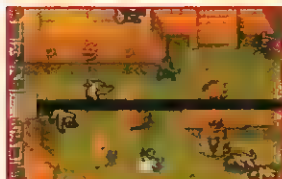
Két programmal fog jelentkezni a Mindscape a közeljövőben. Az egyik a PC-n már megismert Evasive Action lesz, mely májusban fog a boltok polcaira kerülni. Akit érdekel a program az egy korábbi GURU-ban részletes leírást talál róla. A másik program a Tiny Toops lesz júniusban, melyben ha nem tévedünk, akkor a kedvenc kis nyulacskáinkkal találkozhatunk majd egy remek ugra-bugra programban.





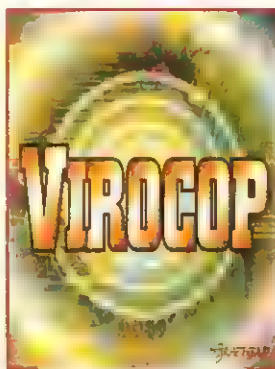
## Warner Interactive Entertainment

Az ismeretlen nevű cég egy társulást takar, melynek két legismertebb tagja a Renegade és az Accolade. Nos a cég nem sok amigás játékkal



fog minket megörvendeztetni, azonban mindkét játék nagyon ígéretesnek látszik. Az első alanyunk a **The Chaos Engine II**, mely gondolom nagyon sokaknak fog tetszeni, főleg a sikeres első rész után. 5 különböző világban keresztül vezet majd az utunk, mely során rengeteg olyan dologgal fogunk találkozni, melyekről még nem álmodtunk az első részben. A különböző szintek más és más történelmi korban játszódnak, így még élvezetesebb lesz a játék. A legnagyobb újítás a programban az lesz, hogy 2 játékos esetén osztott képernyőn zajlik majd

a küzdelem, így nem kell mindig bevágni a bajtársunkat. Rengeteg érdekesség, talány és persze sok ellenség fogja jellemezni a szeptemberben megjelenő játékot, melyből speciális AGA verzió is fog készülni. A másik alkotás a **Virocop** lesz, mely májusban jelenik meg mindenféle Amigára. A 3D platform/shoot-em-up játék egy virtuális vidámparkban fog játszódni, ahol a célunk a GameDisk visszaszerzése lesz. A küldetésben nagy segítségünkre lehet majd DAVE a Digital Armored Virus Extremator is, hisz egy virtuális világban minden elképzelhető.



## US Gold

Nemrégiben jelent meg a US Gold gondozásában a Power Drive, most sajnos csak egy készülődő Amigás programról tudunk számot adni a nagy óriástól. A **Street Fighter** elég nagy siker volt az Amigások körében, nos a folytatás megjelenik Amigára is nem sokára. Az alap programot úgy hiszem nem kell különösebben bemutatnom. A második részben javítottak az animációkon, új scrollozási rendszert építettek a játékba, valamint természetesen új karakterekkel is játszhatunk a programban. A CD<sup>32</sup>-minőségű zenéivel fog kitűnni. A programból A500-as verzió is



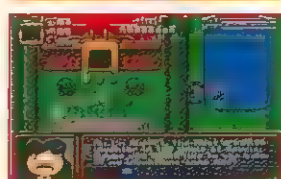
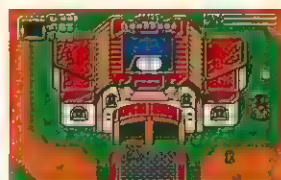
ter-es verzió remek CD megjelenik majd.

## Team 17

Az **Alien Breed 3D**-ről már volt szó a GURU-ban, nos a májusban megjelenő játékból láttunk már egy futó demót is, reméljük egy kicsit még gyorsítani fognak rajta a fiúk a kiadás előtt. A szintén

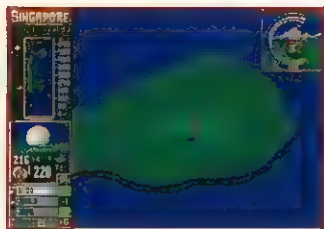
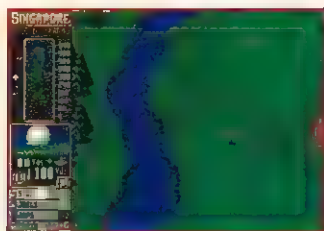


májusban megjelenő **Final Over**-ről is volt már szó, úgy hiszem a kriket (és egyáltalán a sportjátékok) kedvelői már nagyon várhatják a találkozást vele. Ha valaki nem tudná, akkor most elárulom nektek, hogy 1995 a **Worms** éve, legalábbis a Team 17 házatáján. A szeptemberre ígért program körül igen nagy a sürgés-forgás, nagyon nagy durranásra készülnek a fiúk. Aki még nem hallott volna a játékról, azoknak csak annyit, hogy képzeljünk el egy **Lemmings**-t melyben az a célunk, hogy mindenfajta rafinált fegyverekkel és





# Virgin



Sajnos az Amiga térvészése a Virgin választékán is látszik, hisz mindössze egy programot kínálnak nekünk, igaz ez az egy nem lesz semmi. A Sensible név kötelező tanulmány minden Amigásnak, hisz nagyon sok jó programot alkottak már. A májusban megjelenő **Sensible Golf** a maga nemében igazi unikum lesz, mert hiába egy golf programról van szó, a cég úgy oldotta meg a játékot, hogy ritka élvezetet nyújt még azoknak is



akik nem szeretik a golf játékot. 20 különböző pályán kell majd végiglovagolni a kis fehér golyót, valószínűleg mindenkinek nagyon fog tetszeni a kiváló grafika és persze nem utolsósorban a játék remek hangulata.



Megjelenési táblázat			
CÉG	PROGRAM	FORMÁTUM	IDŐPONT
21st	Pinball Illusions	CD <sup>32</sup>	április
Adventure Soft	Simon the Sorcerer II	A500/A1200/CD <sup>32</sup>	június
Kompart	Tactical Manager II	A500	április
	Leading Lap	A500/A1200	május
	Tower of Souls	A500/A1200	május
	Evils of Doom	A500/A1200	június
	Football Glory Indoors	A500/A1200	július
	Behind the Iron Gate	A500/A1200	július
Domark	F1 - Championship E.	A500	április
	Total Football	A500	szeptember
	Championship Manager II	A500	szeptember
Empire	Award Winners Platinum	A500	április
	Coala	A500	június
Flair	Soccer Super Stars	A500/A1200/CD <sup>32</sup>	?
	Rally Championship	A500/A1200/CD <sup>32</sup>	?
	Whizz	A500/A1200/CD <sup>32</sup>	?
Gametek	Frontier - 1st Encounters	A1200	április
	Baldies	A600/A1200	május
	Brutal - Paws of Fury	A600/A1200	június
	Star Crusader	A600/A1200	július
Impressions	High Seas Trader	A1200	április
	Ultimate Soccer Manger	A500/A1200	?
	Breach 3	A500	?
Microprose	Pizza Tycoon	A500	április
	UFO	A500	április
	Colonization	A500	június
Mindscape	Evasive Action	A500/CD <sup>32</sup>	május
	Tiny Toops	A500/CD <sup>32</sup>	június
Ocean	TFX	A1200	?
Team 17	Alien Breed 3D	A1200/CD <sup>32</sup>	május
	Final Over	A500/A1200/CD <sup>32</sup>	május
	Speris Legacy	A500/A1200/CD <sup>32</sup>	június
	Worms	A500/A1200/CD <sup>32</sup>	szeptember
US Gold	Street Fighter II	A500/A1200	?
Virgin	Sensible Golf	A500	május
Warner I. E.	Chaos Engine II	A500/A1200	?
	Virocap	A500/A1200	május



## GUILTY

Tipikus grafikus kalandjáték meglehetősen gyenge minőségben. Az "Innocent Until Caught" folytatásaként többet vártunk tőle, sajnos azonban messze elmarad a minőségi elvárásoktól. Szépnek szép, de ezzel el is mondtam minden pozitívumot róla.

Hardware igény:  
386/25, 4 MB RAM, 2 MB HD,  
VGA, CD-ROM

56x

PSYGNOSIS

PC CD-ROM

# guilty



Talán egy év telhetett el az "Innocent until caught" megjelenése óta, s ez idő alatt természetesen a Psygnosis színeiben dolgozó fejlesztőgárda sem télenkedett, így megjelenhetett a folytatás - a "Guilty". Sokat vártak ettől a programtól, különösen amiatt, hogy a játék elején hőst választhatunk magunknak, és így tulajdonképpen két kalandjáték van egy dobozban. Több mint kétszáz helyszín, remek történet, atmoszférikus zene, félelmetes animációk és beszéd" ígérték a fejlesztők, és ez persze csodálatosan hangzott. A mai világban azonban mindenki ehhez hasonló dolgokat ígér, ha meg akar maradni a piacon, így egy kicsit azért mi is fenntartásokkal kezeltük a dolgot. És milyen igazunk volt?! No de ne vágjunk a közepébe, hiszen az értékelés csak a végén jön. Az elkövetkező pár oldalon Jack T. Ladd történetét olvashatjátok, de ez csak a fele az egész szto-

rinak. Aki az egészet ismerni akarja, annak Ysanne szerepében is végig kell játszania a programot, de azt már bizony egyedül. Az irányítás egyébként teljesen ikonvezérelt, de az egyszerűség kedvéért a program ki is írja mindennek a nevét. A "Space" segítségével lehet az options menübe jutni játék közben, itt aztán mindenki mindent kedvére beállíthat. A beszéd és az animok természetesen csak a CD verzión léteznek, de lényegében semmit sem változtatnak az egész minőségén. (Én például első lépésként kikapcsoltam a beszédet, mert nincs összehangolva a feliratokkal és nem lehet elnyomni!)



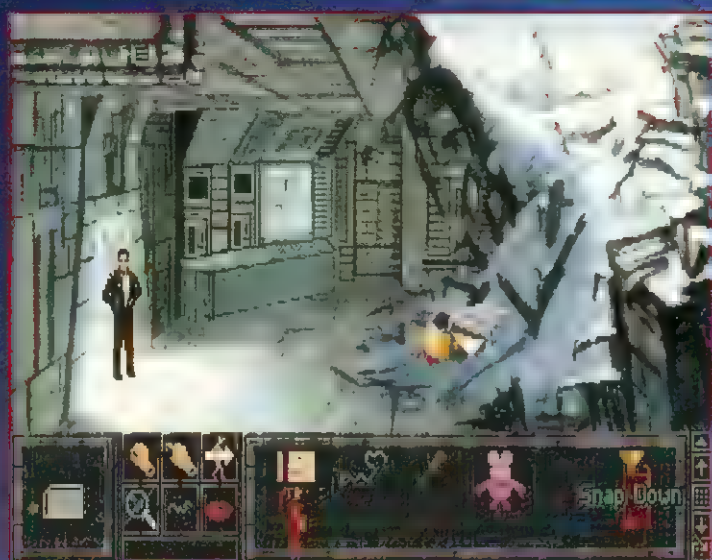
Hát akkor vágjunk bele. A bevezető képsorok valószínűleg mindenkinek egyértelműek lesznek, de hogy teljesen tiszta legyen a kép, előjáróban szeretnék néhány mondatot leírni a szereplőkről. Jack T. Ladd egy bűnöző. Nem gengszter, inkább amolyan szélhámosfajta. Alapjában véve jóra való, csak hát a munkához nem fűlik a foga. Ysanne Andropath ellenben egy rendőrnő, aki kifejezetten a Jack-féle alakok elfogására specializálódott. Az introban Jack éppen egyik "rendkívül ötletes" bűntényét próbálja végrehajtani, amikor lefűlelik, és egy szövetségi hajó fedélzetére viszik. Ekkor még nem tudja, hogy elfogója egy nő...

### A Relentless

Szegény Jack még fel sem ocsúdott a sokkból, és máris a

Relentless egyik minden kényelmet nélkülöző cellájában találta magát, útban a Klixor felé. Jól ismerte azt a helyet, legalábbis hallomásból. Úticéljuk az egyik legszigorúbb börtönbolygó nírében állott, és Jacknek nem voltak kétségei afelől, hogy ezúttal hosszú időre hűvösre fogják tenni. Sok volt a rovásán, de eddig mindig szerencséje volt. Most aztán tessék, megint egy cellában kuksol, ráadásul egy NO intézte el! De hát ez nem lehet igaz! Hány üldözőjét sikerült már leráznia minden különösebb probléma nélkül, és most pont egy NO csapdájába kellett belesétálnia??? Borzasztó! Hosszú időbe telt, míg sikerült megemésztenie ezt a tényt, de szép lassan elkezdtek felderengeni előtte a dolog pozitív oldalai is. Nézzük csak. Kettesben van valakivel egy hajón (már

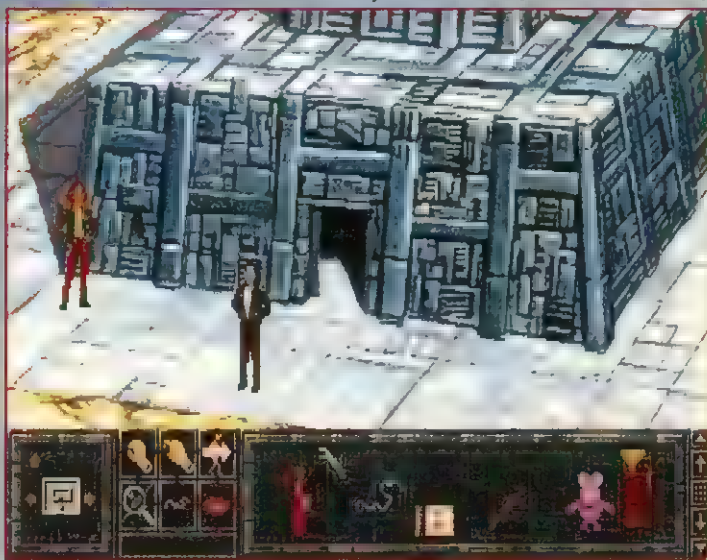




amennyiben a szervizdroidot nem számoljuk), így mindössze csak egy ellenfele van! Igaz, az esélyek jelen pillanatban nem kifejezetten kegyenlítették, de ezen még lehet segíteni! Meg aztán azt az apróságot sem szabad elfelejteni, hogy az az egy ellenfél mégiscsak egy nő... (Igaz, egyszer már túljárt az eszén, de hát végül is vak tyúk is talál szemet...) Mindenesetre, ha odaérnek a Klíxor-ra, már nem nagyon lesz lehetőség a szabadulásra. Addig viszont...

Valahogy fel kell tartóztatnia a hajót, de ehhez persze mindennek előtt ki kell szabadulnia a cellájából. Talán a néha megjelenő droid lesz olyan kedves és kinyitja az ajtót ha szépen megkérli. "Sajnálom, uram" - jött a válasz, de ez persze nem érte készületlenül, hiszen ez a típus csak a szervizmunkálatok elvégzésére képes. "Hát ezen ne múljék a dolog, kedves roBUTT" - gondolta Jack, és addig babrálta a cella melletti kapcsolót (use switch), míg a kis helyiségben végérvényesen ki nem aludt a fény. "Hé öreg! Nem ég a villany" kiáltotta lelkesen a droidnak (talk droid), majd miután az egyszerű szerkezet a hiba kijavítására indult, a helycserés támadás elvét alkalmazva a folyosóra ugrott. "Kösz" vette oda flegmán a cella újdonsült lakójának, majd körülnézett a szobában. A földről felemelte a lány által otthagyt rágót (take food pellet), leporolta és rögtön neki is látott az elfogyasztásának (use food

pellet). A másik érdekesség a falon lógó tölcsér volt (take funnel). Az alsó ajtót választva a Relentless reaktorához jutott, ahol a porlót meglátva (take fire extinguisher) felcsillant a szeme. "Ez az!" - kiáltotta - "Ezzel majd beteszek ennek a bárkának!", és azzal egy jó adag habot fújt a pajzsgenerátorba (use fire extinguisher on thermostatic shield). Alig fejezte be az "apró" beavatkozást, mikor az ajtón minden különösebb sietség nélkül besorjázott az időközben kiszabadult szervizrobot, de nem látszott rajta, hogy megsértődött volna az előbbi apró incidens miatt. "Hé, figyelj csak! (talk droid) Valami nem stimmel ezzel a vacakkal" - mu-



tatott Jack az "enyhén" behabozott alkatrésze, majd mosolyogva visszatért a cellákhoz, miután a robot biztosította,

hogy értesíteni fogja a kapitányt a hibáról. A felső ajtó egy közlekedőfolyosóra vezetett, mely a pilótafülkét kötötte össze a börtönblokkal és a zsilippel. Minekutána "kedves barátinője" a hiba kijavításán szorgoskodott, kényelmes léptekkel besétált az irányítófülkébe és körülnézett. Felmerült a gondolat, hogy eltéríti a hajót az eredeti koordinátáktól, de ezzel csak átmeneti késedelmet okozhatna, arról nem is beszélve, hogy a hirtelen irányváltoz-



tatást biztosan Ysanne is megérezné. Valami marandóbbat kell alkotnia! A pulton lévő ID kártyát és a földön fekvő plüss játékmacskát (no csak-no csak)

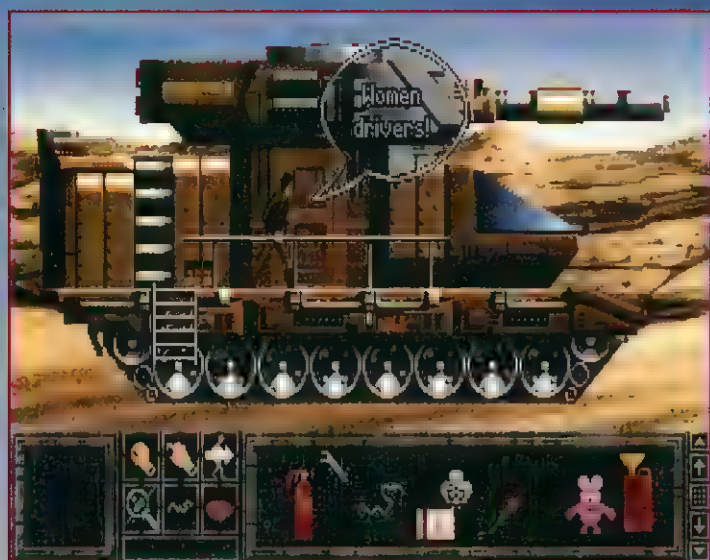
előtte egy epizód a múltjából. Kéjes vigyor jelent meg az arcán, már tudta, hogy mit fog csinálni. Klosont a reaktorhoz, és nekilátott, hogy megkeresse a hiperhajtóművet. Szerencsére Ysanne nyitvahagyott egy panelt (open panel), így nem okozott különösebb nehézséget a keresett alkatrész megszerzése (take hiperdrive). Még mindig mosolyogva elindult a légzsiliphez. Mielőtt tervét végrehajtotta volna, magához vette az egyik ajtón lógó ruhafo-

gast (take coathanger), majd gyakorlott mozdulatokkal szétbontogatta (use coathanger). A zsilip könnyedén kinyílt az ID kártya segítségével (card on control panel), és a hiperhajtómű is hamarosan az űrben találta magát (hiperdrive on airlock). Jack régi jól bevált trükkje közé tartozott ez a megoldás, több ízben is alkalmazta már, mikor nagyon nem akart valahová megérkezni. Az impulzushajtás sokkal lassabb, így jóval tovább fog tartani, míg odaérnek a Klíxor-ra. Addig pedig még sok minden történhet...

## A bányászkolónián

Jack terve részben bevált, mivel az üzemanyag impulzushajtással nem tartott volna ki a céljukig, így a lánnyal történt heves szóváltás után kénytelenek voltak leszállni egy közeli bányászbotyogóra tankolni. Ysanne, habár nagyon haragudott Jackre, mégis kénytelen volt igénybe venni a férfi segítségét, mivel a botyogón műkö-





dő kolónia egyetlen rádiónet-  
netére sem reagált, és ez, fi-  
gyelembevéve a lány beosztá-  
sát, meglehetősen szokatlan  
körülmenynek számított. Körül  
akart nézni, hogy mi is lehet en-  
nek az oka, így az üzemanyag-  
szerzés terhe Jackre hárult. Eh-  
hez a férfinak mindenek előtt a  
hajó üzemanyagtartályát kel-  
lett magához vennie a reaktor  
mellől (take gas canister), és  
ezután már nyugodt léptekkel  
elhagyhatta a fedélzetet. Az  
első dolog, ami a szemébe öt-  
lött a havas tájon, egy lukas  
benzinkanna volt (take fuel  
can). A megrágott rágógumi

anyag azért volt benne. A koló-  
nia bejárata mellett a falon  
Jack talált egy gumicsövet  
(take air pipe), amit a kotró  
benzintankjába és a megfoltá-  
zott kannába dugva (use air  
pipe on fuel tube, use repaired  
fuel can on pipe in tube) kiszíp-  
pantotta a benzint a hasznave-  
hetetlen járműből. Kis keresgél-  
és után sikerült még felfede-  
znie egy mozdítható elemet is a  
kotrón (use panel), mely egy  
szerszámosládát, pontosabban  
egy csavarhúzó rejtett (take  
tool rack). Továbbhaladva ke-  
let felé elérkezett a kolónia be-  
járathoz, ahonnan két továb-



tökéletesen alkalmas volt a luk  
betapasztására (use chewed  
pellet on fuel can) és a tölcse-  
r is beleillett a kannába (use fun-  
nel on repaired fuel can). A kö-  
zelben álldogált egy lerobbant  
hókotró, de szerencsére üzem-

bi helyiségbe lehetett bejutni.  
A bal oldali a központi számító-  
gép szobája volt, már amennyi  
maradt belőle. A plafonon egy  
hatalmas lyuk tátongott, a föl-  
dön pedig egy fel nem rob-  
bant bomba éktelenkedett.

Jack a csavarhúzóval rögtön  
leszerelte a tetejét (use screw-  
driver on unexploded missile),  
hatástalanította az időzítőt (use  
detonator) és kisserelte a rob-  
banótöltetet (take warhead).  
Ugyancsak ebben a szobában  
a fal mellett lógott valaminek a  
kulcsa (take key) is. A jobb ol-  
dali szobában lévő lifttel egy  
szinttel lejjebb került. Innen  
jobbra haladva egy kőomlás  
zárt el az utját. Szerencsére a  
robbanóanyag tökéletesen al-  
kalmas ilyen kőomlások eltaka-  
rítására (use warhead on rocks-

idegenek biztosan kommuni-  
kálnak egy bázissal, így csak  
jeladókat kell keresni, s az irány-  
szögekből meg lehet határozni  
annak pontos koordinátáit. Egy  
bolygón máris harcok alakultak  
ki a hadsereg és a betolakodó-  
k között, így ésszerűnek lát-  
szott, hogy nekik is oda kell  
mennük...

## A trónon

A megérkezésük után rögtön  
katonák vették körül őket, s ne-  
mes egyszerűséggel lefoglalták  
a Relentless-t. Hogy biztosan ne



lde), és miután minden aka-  
dály elhárult az útból, Jack  
megtalálta amit keresett, azaz  
a bányagépet, mely a szüksé-  
ges gáz bányászta. A hajó  
üzemanyagtartályát a megfe-  
lelő helyre illesztette (use gas  
canister on gas outlet), feltöl-  
tötte a gépet üzemanyaggal  
(use fuel can on refueling  
tank), majd beindította a mo-  
torot a kulccsal (use key on igni-  
tion hole). A tartály hamarosan  
megtelt (take gas canister), így  
mint aki jól végezte dolgát  
Jack büszkén visszatért vele a  
reaktorhoz, és a helyére illesz-  
tette (use gas canister on ca-  
nister holder). Ezután már nem  
volt más hátra, mint hogy szólni  
a lánynak, hogy teljesítette a  
feladatát (talk Ysanne). Időköz-  
ben a rendőrnő is befejezte  
vizsgálódását és kiderítette,  
hogy a kolóniát egy idegen faj  
pusztította el, és természetesen  
ez a faj az egész emberiségre is  
komoly veszélyt jelent. Meg kell  
találni, hogy honnan jöttek és  
figyelmeztetni kell az illetékes-  
ket. Ysanne elmélete szerint az

tudják visszatérni a hajót, még  
a navigációs egységet is eltá-  
volították róla. Jack már Ysan-  
ne megszólalása előtt tisztán  
látta, hogy mi lesz az ő szerepe  
ebben a kalandban. Igen, a  
navigációs egységet kell vissza-  
szereznie, mondván ez ügyis  
szakmába vág... Kis keresgélés  
után a földön észrevett egy  
csavarhúzó (take wrench),  
majd elindult a lány után  
északnak, hogy megpróbálja a  
bázis parancsnokát jobb szóra  
bírti. Sajnos a generális egy na-  
gyon csökönyös ember volt, így  
hallani sem akart a hajójuk  
visszaadásáról. Totálisan a sta-  
tisztikai adatai között élt, most  
éppen a halálba küldte embe-  
relt, hogy kilegyen a heti halá-  
lozási arány. Ysanne ezt persze  
nem hagyhatta ennyiben, s el-  
viharzott a szerencsétlen áldo-  
zatok megmentésére. Jack  
időközben egy elegáns mozdu-  
lattal kitépte a helyi latrina  
egyik merevítőkötelét (take  
guyrope), majd visszatért a ha-  
jójukhoz. Közvetlenül a leszálló-  
pálya mellett egy kis, egysze-



meztelen szék alá dugult maga alá, és az az ördög, aki nem fejezték benne. Ez persze nem okozhatott komolyabb problémát egy olyan rutinos versenyzőnek mint Jack, hiszen lopott a már űrhajót is! A g f e perc múlva a drót segítségével sikerült beindítani a motort (use twisted wire on scooter) s miután senki sem állta útját, elrobogott a keleti irányban lévő katonai erőáramny felé ahová felelőtlenség

második jeladójához is, ahol Ysanne elvégezte a megfelelő számításokat, s miután Jack a helyére illesztette a navigációs egységet (use gyro on navigation core) a Relentless-en, már mehettek is

## A Gelt-en

Ysanne úgy vélte, hogy az idegenek harmadik jeladóját a Gelt nevezetű szerencsebarlangban kell keresniük, így hamarosan már úton is voltak a



a navigációs egységet rejtették. A bázis főbejáratát állandóan őrizték, így onnan lehetetlen volt bejutni. Az egyetlen megoldás a másik oldalon lévő rács eltávolítása volt, ehhez azonban előbb a rögzítőcsavarokat kellett megglazfítani (use wrench on grill). Miután ez megtörtént, a kötel egyik végét a rácsra (use gurope on grill), a másikat pedig a robotgőhöz erősítette (use rope on scooter). Kikasztotta a gázkart, és a kis repülő szerkezet rácsostul mindenestül eltűnt a távolban. Az út szabad volt befelé, és szerencséjére katonák valóban ide dugták a keresett alkatrészt (take giro). Időközben Ysanne meglovastotta a közelben parkoló tankot, és elindult a halálraírt katonák megmentésére. Női vezetőkre jellemző módon magára zárta az ajtót, így szegény Jack kénytelen volt a jármű külsején zötykölődni. Menet közben még a tank lövegét is ki kellett biztosítani (use cannon control), hogy a lány meg tudja menteni a halálraírtakat. Hamarosan elértek az idegenek

kétes hírű bolygó felé. A megérkezést követő kisebb huza-vona után a lány elhagyta a hajót és utasította a számítógépet, hogy Jack-et ne engedje a bolygó felszínére. A férfi persze hamar "lukat beszélt" (talk Bubba) a számítógép hasába"-mondván, hogy szeretett kapitányának egyedül esetleg baja esik egy ilyen kegyetlen világban- és így kis lemaradással ő is követte a rendőrt. Már a komplexum bejáratánál kisebb problémákba ütközött, mivel a fogadóroid nem akarta beengedni (talk hostess) a szórakoztatóközpontba. Szerencséjére az egyik vendég éppen a kollégáit várta (talk man), s miután megunva a várakozást visszaindult az épületbe, Jack közvetlenül utána haladva csak egy "Vele vagyok"-ot vett oda az őrnök... Az első útja természetesen a kaszinóba vezetett, ahol a legszélső asztalnál (talk croupier) egy furcsa játékon, megfelelő tét hiányában gyorsan el is vesztette a Relentless-t. Mivel azonban a hajó valójában nem is az övé volt, hamar a konyhában kö-

tött ki egy kis kényszermunkán. Szerencsére a szakács nem volt nagyon szőrösszívű (talk chef), így egy kis főzőcskézés után (take cooking hat, small jug, large jug, species, give food sample to chef) eleresztette Jacket. Az ajtóban egy üzenet várta, miszerint a komplexum igazgatója látni kívánja. A legfelső szinten elhelyezkedő iroda előterében bebocsátást kért az ismeretlen főnök titkárnőjétől (talk receptionist), majd miután megkapta az engedélyt, belépett az ajtón. Teljes volt a meglepetés, az igazgató ugyanis Jack régi ívócímborója Tennent volt. Egy kártyapartin nyerte az egész kócerájt, de sajnos hallani sem akart a Relentless visszaidázásáról. Szerencsére a közelben volt Ruthie is -Tennent jelenlegi barátnője- kinek szintén volt már közös múltja Jackkel... (talk Ruthie) Az ő közbenjárásával végül is sikerült rávenni Tennent-et arra, hogy legalább adjon egy esélyt Jacknek. Fölajánlotta, hogy visszaadja a hajót, ha a férfi prezentál neki 40 kreditet. Ez azonban kemény feladatnak látszott, mivel a férfinak egy árva petákja sem volt, tét nélkül pedig elég nehéz játszani... Kénytelen volt az egyik játékos zsebéből kölcsönvenni néhány zsetont (take pocket), és azt felhasználni az induláshoz (give credit chips to croupier). A játék egyébként elég kaotikusnak tűnt első látásra, amit sikerült megértenie belőle, az az alapszabály volt, hogy a lukas ábrák mindig ütlik a teliket. Kezdetben sokat veszített, szerencsére azonban a másik játékos zsebe szinte kiüríthetetlennek tűnt, így volt lehetősége gyakorolni... Miután összegyűjt a 40 kredit, már nem volt más dolga, mint odaadni a pénzt Tennent-nek a Relentlessért cserébe, és visszatérni a sikeresen visszaszerzett hajóra. Időközben Ysanne is megérkezett, megtalálta a harmadik jeladót, így megvolt az irány az idegenek központi bolygójára. Már éppen indulni akartak, amikor egy nem messze lévő bolygón élő telepesektől SOS szignál érkezett, és mivel a Relentless volt a legközelebbi szövetséges hajó, nekik kellett segíteniük.

## A mentőexpedíció

A megérkezést követően első

lépésként ki kellett deríteni, hogy mi is valójában a probléma. Ez sem volt annyira könnyű feladat, mivel a megszeppent telepések még a megmentésükre érkezett "hősoktól" is féltek. Végül aztán sikerült megtudniuk (talk colonist leader), hogy a kolóniát ismeretlen eredetű szörnyek támadták meg. A helyszínen tartózkodott még az I.X.M.F. néhány különleges egysége is, köztük Jack régi barátja Narm (talk Narm). A telepéseknek a szörnyek egyik tojására volt szükségük, hogy megfelelő fegyvert tudjanak kifejleszteni védekezés gyanánt, no meg az sem lenne egy utolsó dolog, ha valahogy sikerülne kiirtani a tojásrakó királynőt. Jackre a tojáslopás feladata jutott, így el is indult a szörnyek barlangjának bejárata felé. Narm közvetlenül a nyílás mellé rakta le a felszerelését, és amikor Jack fel akarta emelni a cuccot, hirtelen valami kutyaszerű lény ugrott elő a közelből, egyenest Narm hátizsákjára. Szerencsére Ysanne piüss játékkalkáájával meg lehetett nyugtatni (use cuddly toy on BytePuppy), s ezután a férfi már hozzáférhetett Narm holmijához (take Narm's boots). A cipőt a földön hagyta, Narm förtelmesen büszkölő zoknija azonban tökéletesen megfelelőnek bizonyult a lények elljesztésére. Hosszas bolyongás után az egyik helyiségben végre sikerült megjelenie a szörnyek tojásait (take eggs), amit -a barlangrendszerből való kijutás után- büszkén át is nyújtott a telepések vezérének (give eggs to colonist leader). Ysanne is végzett a királynővel, s mivel ilyenformán a helyzet jóra fordult, folytatták útjukat az idegenek bázisa felé. A lány hamarosan meg is nevezte ezt a helyet, mely nem más volt, mint a Corrupticon elnevezésű űrállomás, a Jack által "nem kimondottan kedvelt" adószedő otthona. Már majdnem odaértek mikor Ysanne közölte, hogy a computer bedöglött, így kénytelenek leszállni egy közeli bolygón, míg Bubba újrabootolja magát...

## A szerzetesek bolygója

Természetesen nem bírták végigvárni a fedélzeten míg a számítógép befejezi az ellenőrző műveleteket, így Ysanne el-



ment felderíteni a környéket, Jack pedig valami kaja után nézett. Kezdetben nem találkoztak senkivel, de aztán a férfi az egyik szobában belebotlott egy szerzetesbe, kinek nagy bot volt a kezében, és a helyi szekta vezetőjének mondta magát (talk high priest). Megtudta tőle, hogy ezen a bolygón csak szerzetesek élnek, s az általuk szentnek vélt ereklyék őrzését tekintik fő feladatuknak. Jacknek ennyi elég is volt belőle, továbbindult, hogy valami ehettőt találjon. Egy másik szobában az oltáron meg is látta amit keresett, csak sajnos azt a helyiséget egy csuhás őrizte. A férfi Ysanne-hez fordult segítségért (talk Ysanne), a lány pedig talán mert jó napja volt- meghallgatta a kívánságát és ellentétzte az őt. Ezek után már nem állt semmi Jack és az áhított kaja között (take sacrificial offering), a szobába hirtelen berontó szerzetesek azonban igen-csak nehezményezték tettét. Mindkettőjüket bezárták egy kis cellába mondván, hogy szerencsájuk van, mert ha a szent virágjukat bántották volna, akkor most meg kellene halniuk. Jack rövidesen az ablakon keresztül távozott a börtönből, és néhány csavart szaltó után szerencsésen landolt egy kis tóban, pontosan a szent virág mellett. Valahogy áruházt kellett szereznie, ezért elindult az egyetlen lehetséges útvonalon befelé. Az első szobában a hordó mellett meditáló szerzetes szerencsére nem vette észre, így gond nélkül továbbmehetett. A következő pincehelyiségben az egyik boroshordó tetején kis adag élesztő feküdt elhagyatottan (take bag of yeast) és ez egy új gondolatot ébresztett a férfiben. Visszatért az előző szobába, és az élesztőt a hordóba dobta (use bag of yeast on vat). A kifröccsenő vörösbor teljes egészében a csuhára fröccsent, így a szerzetesnek nem volt más választása mint hogy lemegy a tóhoz és megmosakszik. A szerencsétlen fürdőző fickót már könnyű volt megszabadítani a ruhájától (take robe), amit Jack rögtön magára is öltött. Most már szabadon mozoghatott, a hajójukat azonban szigorúan őrizték. Visszatért a cellába, és előadta Ysanne-nek a tervét (talk Ysanne), miszerint nyomokat fog

kreálni a celláig, és azok majd elcsalogatják az őrköt a relentless-től. A legkézenfekvőbbnek erre a célra a virág tűnt, így szép komótosan visszaballagott a vízpartra, és a még mindig fürdőző szerzetes szeme látára letépte a szent virágot (take flower). Következő lépésként letépdeste a szirmait, majd a hordós helyiségtől kezdődően minden szobában lerakott egy szirmot (use petal) egészen a celláig (no meg persze bent is). A csel bevált, kifelé jövet ugyanis feldühödött csuhások hada ugrott nekik, de igazából csak a lány érdekelte őket. Megragadták és vezérük színe elé hurcolták a szent fényoszlop mellé, s mire Jack kettőt szólhatott volna, már bele is lökték a sugárba. Ysanne eltűnt a férfi szemel elől... Szegény Bubbának nehezen lehetett megmagyarázni, hogy szerzett gazdója meghalt, de mikor Jack közölte, hogy neki azért folytatnia kell, amit a lány elkezdett, némileg megnyugodott. Elindultak, s ezúttal már semmi sem állta útjukat a Corrupticonig.

## A Corrupticon

Az űrállomás totálisan romokban hevert. Jack szinte céltalanul bolyongott az elhagyatott folyosókon, míg nem az egyik sarokból ismerős figurába botlott. Egy hatalmas törmelékku-pac alól P'PauD'P'Pau bukkant elő és elmagyarázta, hogy mi is történt valójában (talk P'PauD'P'Pau). A néhai adószedő az univerzum minden lakójára vonatkozó összes papírját, adatát és feljegyzését egy általa lakatlannak vélt dimenzióban tárolta, sajnos azonban tévedett, mivel ez a dimenzió nem volt lakatlan. Az ott élő népek igencsak nehezményezték a rengeteg papírost ami az űrben keringett, és mivel a Transatron körül bonyodalmak (Innocent until caught) hatására egy "ajtó" nyílt a két dimenzió között, kihasználták a lehetőséget, hogy átruccsanjanak az emberek világába bosszút állni. A Transatron azonban eltört, így az átjáró meglehetősen instabillá vált. Ha valahogy sikerülne újra egyesíteni a kristályt, akkor talán be lehetne zárni vele a kaput egyszer s mindörökre. Jack elgondolkodott a lehetőségeken és továbbindult fede-



riíteni a bázist. Az egyik teremben a szerzetesek bolygóján látott fényoszlophoz kísértetiesen hasonló valamit talált, s legnagyobb megrökönyödésére Ysanne lépett ki belőle. Mint kiderült, a fényoszlop egy telepörtberendezés volt, ami a nyugdíjba vonuló adószedőket küldte a szerzetesek bolygójára. Minden egyes csuhás egy néhai adószedő volt, akiket már nem lehetett kiengedni a világba azzal a tudással ami felhalmozódott bennük. Jack elmesélte (talk Ysanne), hogy mit tudott meg P'PauD'P'Pau-tól, mire a lány közölte, hogy nála volt a Transatron egy darabja, de mivel nem akart működni, otthagya a "kapu" mellett. A férfi elgondolkodott, hogy vajon hol is lehet a hiányzó darab, s ekkor hirtelen eszébe jutott, hogy talán Narm tudja a választ, hiszen mégis ő látta utoljára egészben a kristályt. Az egyik szobában rábukkant egy telefonkönyvre (take dictionary, use dictionary) amiben megtalálta a I.X.M.F.hotline hívószámát, amin el lehetett érni Narm-ot. A telefonkönyv mellett konzol (use consol) tökéletesen alkalmas volt erre a célra, és alig pár pillanat múlva egy másik helyiségben már találkozott is Narm-mal (talk Narm). Természetesen nála volt a hiányzó kristálydarab, így már csak a másik darabot kellett megtalálni. A szomszéd szobában aztán felderengett a dimenziók közötti kapu, és a földön valóban ott volt az Ysanne által elhagyott kristálydarab (take broken crystal). A két da-

rabot összeillesztette (use Transatron shard on broken crystal), és az eredményt a kapuba dobta (use Transatron on anomaly). Az átjáró megszűnt, sikertelenül megmenteniük a világot...

Nos, ennyi lett volna Jack T. Ladd története. Mint azt már a bevezetőben említettem, a lánnyal is végig lehet játszani a programot, és akkor természetesen egy egészen más aspektusból ismerjük meg a történetet. Eredetileg én is ezt akartam csinálni, de mikor sikerült Jackkel végigszenvedni magam az egészen, rájöttem, hogy nincs semmi értelme. A történet bárgyú, fárasztó és unalmas, a grafika lehetne szebb is, a zene rendkívül egyszerű, egyszerűen nincs ami motiváljon. A logikai feladványok kb. egy óvodás színvonalának felelnek meg, az egyetlen nehézséget az egyiptei tárgyak felfedezése jelentette. Kb. 3 órámba telt például, míg a kaszinóban megtaláltam az egyik fickó zsebét (pocket), és szerltem nem erről szól egy kalandjáték! Persze ez is hozzátartozik a küzdelemhez, na de hogy csak ez jelentsen nehézséget??? Az egyetlen pozitívum, hogy Jack néha eleveszt egy-egy karakterének megfelelő poént (pl.: ro-BUTT), de ezzel el is mondtam mindent. Azoknak tudom ajánlani, kik gyors sikerélményre vágnak különösebb erőbedobás nélkül, de ezen felül senki ne várjon sokat tőle!

Del



# LARRY

Al Lowe csak ült a számítógép előtt, és törte a fejét... de csak nem jutott eszébe semmilyen poén... egyre idegesebb lett. Már jönnie kéne az új résznek, és ő még csak el se tudja kezdeni! Már a haját túrta, még az is eszébe jutott, hogy elmegy valami szigetre, és az ott történeteket csinálja meg... Jó, nem lesz annyira humoros, de legalább elkészül a program... Egyszer csak megjelent a kis izzó a feje felett! Fantasztikus ötlete támadt! Mi lenne, ha az összes eddigi részt kiadná egy CD-n! Az emberek mind örülni fognak, hogy megvan nekik az egész sorozat, ugyanolyan vicces is, és ami a legfontosabb, nincsen vele semmi munka!!!

És most itt van ez a CD. Ám Al Lowe itt is elkövetett valami apró kis csintalanságot. Nézzük csak meg jobban a borítót! 1, 2, 3, 5, 6... Hát a 4-es hol van?! A választ a CD-n az LSL4 könyvtárban levő txt-ben kapjuk: "Mert nem akartam (És különben is, ki mondta, hogy minden résznek benne kell lenni egy sorozatban?!)" - Al Lowe.

De ehelyett kárpótól minket a szerző a Larry előzményével, egy csak szöveges örülettel, aminek már a neve is sok mindent elárul: Softporn (Puha pornó)! Állítólag több benne a poén, mint az egész Larry sorozatban együttvéve (1981-ben készült, Apple Macintosh gépekre, és a programból úgy adtak el 25 ezer darabot, hogy az egész világon volt 100 ezer Apple!)

A lényeg a sorozat:

## LEISURE SUIT LARRY 1

(In the Land of the Lounge Lizards)

Ebből az eredeti EGA-s és a felújított, VGA-s verzió is rajta van. Kipróbáltam mind a kettőt. Mondjuk a kettő közt ég és föld a különbség (főleg nekem, aki mindig is rettegettem attól, hogy három betűnél többet kelljen

egymás után lenyomjak), de azért a régi is elviselhető (nem kapcsolom ki egy perc után). Egyébként az elején a kérdésektől nem kell megijedni (válasszuk csak a 18 feletti életkort), egy kis tudással meg szerencsével túl lehet élni. (A régi 6 sima kérdés van, a VGA-s ban pedig 5 sima kérdés és egy kód, amire a választ a "szép színes" kézikönyvben valahol a 9-től a 14. oldalig találhatjuk meg.) Az irányításban a régi még bepötyögéses, az új már a modern multimédia jegyében a klikkeléses módszerrel megy.

## LEISURE SUIT LARRY 2

(LSL Goes Looking for Love - In Several Wrong Places)

Ugyanolyan, esetleg egy kicsit jobb a grafikája mint az első résznek, az irányítás is egyezik, itt is be kell írunk amit csinálni akarunk, a nagy újítás, hogy már van egér, nem csak a gombokkal tudjuk irányítani a főhőst. Ennek a résznek az elején telefonszámokat kell kiegészítenünk, amiket a 16-18. oldalig találunk meg a könyvben.

## LEISURE SUIT LARRY 3

(Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals)

A játék az első részből ismert kérdésekkel indul, csak itt attól függ milyen fokú lesz a játék, hogy hány kér-

désre választunk az 5-ből (szóval nem lép ki egyből, ha nem

sikerül a kellő számot elérnünk). Az irányítás az előző részből megszokott módon zajlik: bepötyögés + mouse-os emberfalogatás. Egyébként ebben a részben Larry az 1-es és a 2-es részhez képest keményen meghízott, és a játék elején van egy kis játszható bevezető-szerűség, ami annyiból áll, hogy strandruhában betotyogunk a képernyő közepére, aztán a program óriási, villogó nyilakkal elirányít minket a házunkhoz, ahol is kirúg minket a feleségünk, aztán felvesszük a csodaszép lezsörszjútunkat, a nyilak a munkahelyünkre küldenek minket, ahol meg kirúgnak az állásunkból. Nagyjából így indul a játék (néhol megjelennek a készítőik nevei).

## LEISURE SUIT LARRY 4

(The Missing Floppies)

Mint már írtam, Al Lowe-nak nem volt kedve még a CD-s válogatás kedvéért sem négyes részt kreálni.

## LEISURE SUIT LARRY Collector's Edition

A népszerű sorozat (majdnem) összes része (plusz egy kis bonusz) egy CD-n.

Hardware igény:  
386, 4 MB RAM,  
CD-ROM



## LEISURE SUIT LARRY 5

(Passionate Patti Does A Little Undercover Work)

Na itt aztán van multimédia tömegekben, szuper grafika, point&click halálba, vadállati bevezető, lenyűgöző kerettörténet... Ami csak szem-szájnak ingere, bár nem sokáig jutottam vele (45 pont/1000). Egyébként tényleg nagyon szép (ebben van először Larrynek akkora golyófeje).

## LEISURE SUIT LARRY 6

(Shape Up or Slip Out)

Azt hiszem, ezt már mindenki ismeri, mindenki végigjátszotta, nem is kell sok magyarázat, ez a legjobb.

Emellett még van rajta pár kis-film (Pl.: Beszélgetés Al Lowe-val - Nem hittem volna, hogy ilyen kövér), Phredy Pharkas demo (elég ideitlen), póker, blackjack és félkarú rabló a Larry 1-ben a kaszinóból, van egy Sierra-játék szereplőkből összeeszkábált flipperjáték, egy könyvtárnyi .wav, és természetesen ott van a Softporn is. És a kézikönyv tele van érdekességekkel, laza kis kódmegoldásokkal, úgyhogy ez a CD nagyon megéri (mondjuk, akinek megvan az összes Larry, annak nem annyira éri meg). Aki szeretné végigjátszani a Larry-ke-t, vagy csak szeretné, ha meg lenne neki, az csak nyugodtan szerezze be!

Andrej



# SHAREWARE

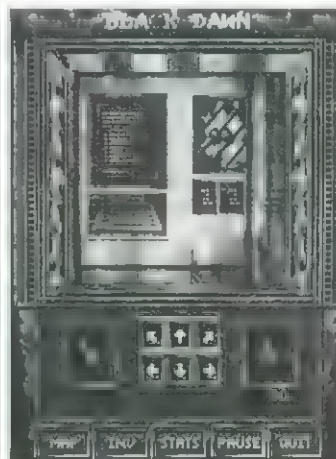
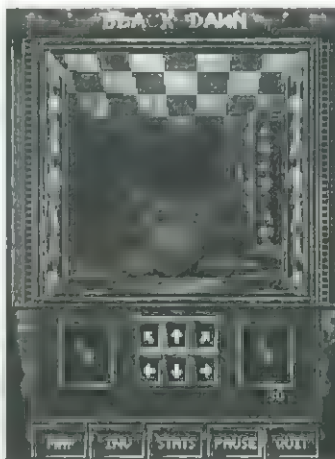


## Black Dawn



Andrew Campbell munkája, Amosban. A játék Dungeon Master stílust idéz. A labirintus amiből ki kell jutnod nem igazán nagy, nem sok ártó, gonosz szellem található benne, és ezek ellen is könnyű a harc. Látszik a játékon, hogy csak egy előzetes a leendő alkotásból. Még's igen jól lehet játszani vele, s ez a fontos. Főleg azoknak ajánlom, akik az ilyen típusú játékkal csak most ismerkednek. Kezdetben egy karddal vagdalkozhatunk, de a labirintusban található pénzeket összeszedve később majd vásárolni tudunk hatékonyabb fegyvereket, energiát, sőt még el is tudjuk adni a felesleges holminkat. E tranzakciókat a falba épített számítógépekkel vagyunk képesek végrehajtani. Ha eltévedtél, használd a térképmenüt. Itt nézhetjük meg

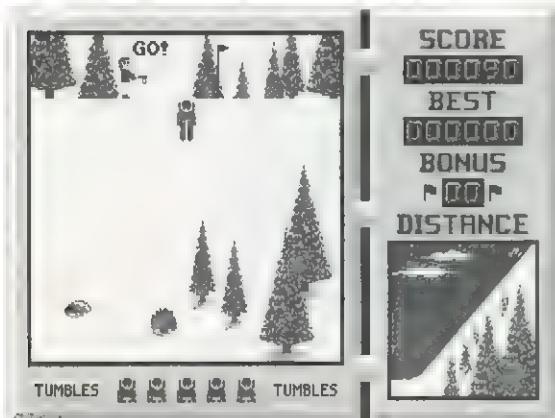
hol is vannak a számítógépek, ellenfelek, ajtók, és persze a kijárat. Szóval a nem nehéz, de gyors és jó játékot kedvelőknek kellemes időtöltést jelent 1-2 órára a program.



## Downhill Challenge

Igaz vége a télnek, de soha nem árt egy kis sí gyakorlás. A játékkal lesiklást játszhatunk, a maga 110Kb méretével nem is rosszul. Lesiklásnál nem kell kerülgetni a zászlókat sőt épp ellenkezőleg, ezeket kell elkapni. Minden elkapott, elűtött zászló után bonusz pontot kapunk (hogy minek?). A pálya elég hosszú, sebességünk egyre gyorsul, a fenyőfák pedig egyre sűrűsödnek, így hát a végén akkora esünk mint egy nagyajtó. Feltápaszkodás után pozicionálni lehet helyzetünket. Összesen öt tumbles-t (bukást) enged a játék, ennyivel már egyszer majdnem eljutottam a végére, tényleg. Aki nem hiszi milyen nehéz egyáltalán a pálya feléig is eljutni az járjon vagyis síeljen utána. Memorizálni nem lehet a pályát, mert RND. -vel teszi ki az akadályokat. Kisebb rönköket átugrani is lehet (fire). A program egyébként már mondani sem kellene C64, Atari átirat. Akinek igen gyors reflexei vannak, esetleg a Action Replay (lassító) tulajdonosa, talán

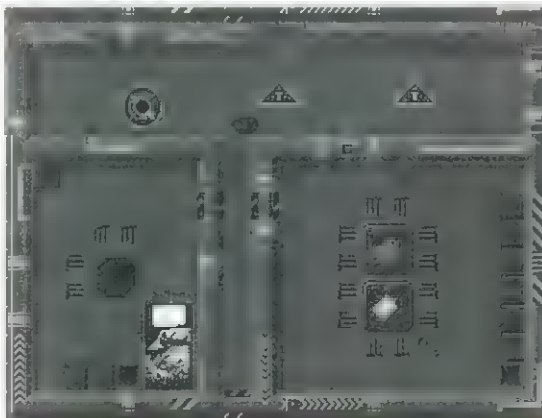
van esélye elérni az oldalt látható (indikátor) célt Go!



## Alien Hunter

Stefan Ossowski neve sok Amigásnak ismerősen cseng. Óriási PD, bankjából származik ez a program is, amit egyébként Harald Mueller írt. Régi C64 korszakot idéző ügyességi, logikai játékkal állunk szemben, Alien Breed stílusban. A banális történet 2002-ben játszódik, ahol a bázisunkat kellene megvédeni az idegen behatolástól. Ezek igen furcsa lények pl. kockák, gömbök stb. de nem is ez a lényeg. A felülnézeti termekben lézerfegyverrel, gránáttal védheted magad, az ide oda cikázó "objektumokkal" ellen. Hogy azért ne legyen egyszerű a dolog, mindegyféle cselekkkel, trükkökkel spelelték meg a játékot. Egyes termek között ajtók kinyitásához meg kell keresni a megfelelő színű kulcsokat. Egy egy szinten öt-hat terem van, számtalan szobával, ajtóval és ellenféllel. Amik a földön látható lyukakból bukkannak fel, persze épp akkor amikor nem számítunk rá. Másik ellenfél a forgó, mozgást érzékelő ágyú. A játék hangeffektjei (zenéje nincs) elég jók, de ugyanez mondható el a képekről is. Nem érdemes sietni,

időnk van bőven. Inkább az ellenségekre, no és a kulcsokra koncentrálnunk. Az életek száma öt, akárcsak a szintek száma. A program mérete 500 kB és fut minden Amiga típuson. Sajnos nincs benne mentés vagy kód, így végjátéka eltarthat egy jó ideig.



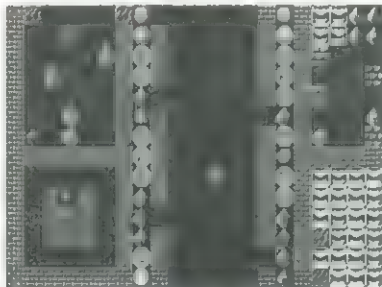


## JÁTEKOK

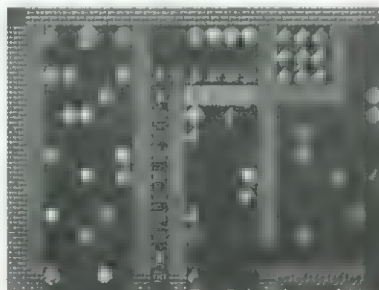


## Robouldix

megszokott C64 stílust, szinte már kaondjátéknak lehetne felfogni egy-egy menetet Varázslatok! Kapcsolók! Ajtók! Többféle gyémánt! És ki tudja még mennyi ötletet dobtak be a fiúk. A játék 32 színű, 150 kB grafika, és 150 kB zene mellett említésre méltó a regisztrált verzió plusz húsz speciális pályája, két játékos opciója, és pályaeдитор. Egyébként 200 szintes a játék, és 500 sprite található benne. Ja és lesz AGA verziója. Mindez egy lemezen! Az esetleges kezelési problémákon egy 13 kB-os leírás segít. Szintek közül szabadon válogathatsz (még szerencse). Ezt és sok más fontosabb opciót kezdésnél beállíthatod. Hősünk jelen esetben egy bagoly, s nem egy emberke, de ez nem igazán zavaró. A hatalmas pályák logikája, egyre vadabb lesz, és igen jól "ki van találva". Végigjátását csak e



stílus szerelmeseinek ajánlom, de egy Boulder "pancser" (mint én) pár szinttel jól elszórakozik. Programot két kimondataatlan nevű svéd Amigás készítette.



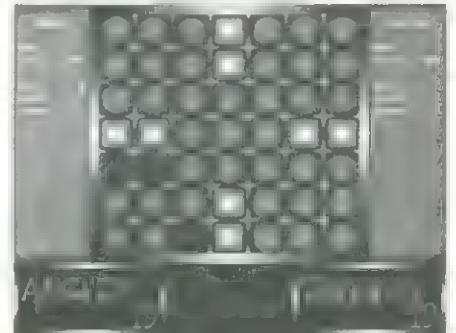
Lassan már annyi a Boulderdash klón Amigára, mint égen a csillag. E klón tömegnek egyik prominens képviselője a Robouldix. Itt is már rég túléltek a régi



## Ooze2 AGA

Ismét egy táblás játék került elő az internet-en található számítástan PD SW játékok közül. Ooze2 AGA s, bár havány fogalmam sincs miért, mindenesetre 1800 kB Chip illő a futtatásához. Úgynevezett terület foglalás stílusok közé sorolható. M a kék korongokat tudjuk helyezni, nem is annyira helyezés ez mint inkább folytatás. Ugyanis a korongok átfolyának egyik helyről a másikra. Ha csak a szomszédos helyre irányítjuk akkor feleződik, szaporodik a "paca". Ha távolabbi mezőre helyezzük, akkor pedig maga után

üres kockát hagy. A program algoritmus, "okossága" igen jó, főleg ha magasabb nehézségi fokra állítjuk. Ezt a játszma elején tehetjük meg. Összesen 17 tábla található, amit a mellékelt Board Editorral meg is nézhetsz, vagy akár újfajta táblákat is létrehozatsz. Zenéje, hangeffektje elég jó, kezelése pedig egyszerű, de aki részletesebb instrukciókat akar a játékról 15 kB-os Guide áll a rendelkezésére. Rendszerbarát program, a ToolType-ban beállítható a Screenmod. Egyébként semmi extrát nem nyújt, de 500 kB még talán elfér valahol.



## Sim Blind



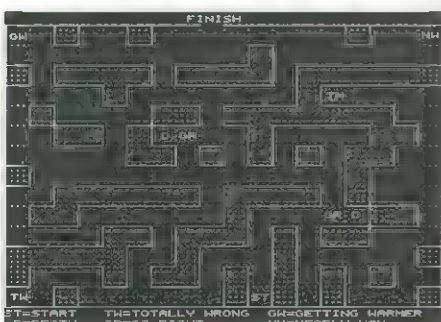
Most egy igen furcsa, s már-már bizarr játékot ismertetnék. Mint a címe mutatja, ez egy vakember szimulátor játék, így hát nem igazán lehet látványos. Az, hogy emberünk mit is keres egy koromsötét labirintusban végig titok marad. Persze az ő nézőpontjából teljesen mindegy, hogy az utcán vagy netán egy kazamatában "kóborol". A fekete képernyőt ellensúlyozza sok hangeffekt, lépések, ütközések, jajgatások, és poénos beszólások. A labirintusban ráadásul galád módon mindenféle csapdákat helyeztek el, ezeket csak tapasztalati úton lehet "kitapogatni", elkerülni. Ez valahogy így néz ki - kettőt előre, ááá... ez egy fal, akkor jobbra, ááá... Itt is fal stb. Nos a szerzők azért segítenek, hisz mind a három szint térképét mellékeltek a programhoz. Aki egyedül, önerőből szeretné végig tapogatni az útvesztőt, azon csak a precíz térképezés segít. Végülis nem olyan rossz játék, bár más témával kellett volna összefüzn. Úgy látszik mostanában beindult egyes emberek fantáziája, erre jó példa a Berra c. játék. Erről nem áll módomban írni (fiatalok is olvassák), de aki nem ismeri szerezz be, majd meglátja.



## Figyelem!

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél saját készítésű PD, vagy SW játékot a rovat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközzölhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.

GURU - "PD játék"  
1399 Budapest,  
Pf.: 701/765





## CASTLES II

Folytatódik a várépítés, nagy tervekkel, kisebb csatákkal és minimális izgalommal...

Hardware igény:  
AMIGA CD<sup>32</sup>

56%

INTERPLAY

CD<sup>32</sup> CD-ROM

Köszöntök minden vállalkozó kedvű játékost, aki arra készül, hogy játsszon a Castles második részével. Ostrom és Hódítás, ígéri az alcím. Az urak birodalmaik területét szeretnék növelni, s mivel e területek száma nem végtelen, előbb-utóbb bekövetkezik a háború. Ezért ha meghódítanak egy területet, akkor rögtön nekilátnak egy hatalmas és erős vár építésének, ami egyrészt demonstrálja hatalmukat és erejüket, másrészt biztos védelmet nyújt más hódítóktól. A Te feladatod egyesíteni Bretagne mítikus földjeit, és ha lehet királlyá válni. Ha elfogadod ezt a kihívást, akkor semmi sem tarthat vissza, indulhat a hódítás!

Milyen vérpezsdítően hangzik amit írtam, de bizony mindez csak ígéret, maga a játék még

nyomokban sem emlékeztet az Interplay által ígért stratégiai álomra! Az első rész sem volt tele izgalommal, megterveztük, felépítettük és olykor megvédtük várunkat, ennyi volt. Felelősségem teljes tudatában kijelentem, hogy most sem kapsz sokkal többet. En a játékot CD<sup>32</sup>-n játszottam, a játékmenet valami iszonyatosan lassú, a hanghatások és a zene viszont best volt. Mivel létezik a dolog PC-n is, remélem az a verzió sokkal játszhatóbb. (A joypaddal való irányítás kicsit körülményes.)

Azért nem akarok elkedvetleníteni senkit, pillantsunk bele a stuffba, aztán döntsetek Ti!

A kezdeti beállítások a szokásosak; játékos választás, nehézségi szint stb. Kikapcsolhatod a taktikai harcokat is, ha meg akarod fosztani magad a viszonylag legélvezetesebb részétől a programnak. Ha minden OK, akkor start! A küldetésed 1312. január 1-én kezdődik

és 3-10 évig tart. Ne is tévovázz sokáig!

A főképernyőhöz érkezünk, itt zajlik a játék legnagyobb része. A központban a birodalom teljes térképe a 36 tartománnyal. Jobbra az üzenetablak és négy kapcsoló; raktár, haderő, kapcsolatok és options. Minden tartomány más áru termelésében jeleskedik. Természetesen annak a kitermelését kell előírni, ami ott van, aztán majd lehet vele kereskedni vagy saját céljaidra felhasználni. Per-

sze, ha valamire sürgősen szükséged van, akkor még mindig ott a fekete piac. Itt nagyon oda kell figyelni, hogy ne vágjanak át, légy résen!

Tervezz várat!

Gyorsan fogj neki a vár építésének, mert így nehezebben hódítják el tőled az adott területet, azaz könnyebben védekezhetsz. Vízben, mocsárban nem építhetsz várat, és nem emelhetsz falakat a kövekre vagy a fákra sem! Ha kiválasztottad a megfelelő helyet, akkor itt az ideje a vár megtervezésé-

nek. Mindenek előtt tedd le a zászlót (keep), ez jelképezi, hogy a vár az irányításod alá tartozik. Ha ezt a helyet elfog-



lalják, a vár elveszett. Ezért vedd körül tornyokkal és magas falakkal ezt a helyet. A tornyoknak két fajtája van, a négyzet- és a köralapú. Az utóbbi jóval nagyobb védetségűt ad a lörések miatt, de lassabban épül meg. Javasolom, hogy a belső falakat emeld magasabbra, így ha támadóid áthatolnak a külső falakon, akkor is könnyen lelőheted őket íjászaiddal. A falak vastagságát is megválaszthatod, természetesen a vastagabb erősebb. Ne felejts kaput tenni mind a külső, mind a belső várfalra! Ha esetleg hibáztál, az X-szel törölheted az elemet. Kérhetsz várárkot is, amit elkészültekor megtöltenek vízzel. A







várat forgathatód jobbra-balra, szóval bármely irányból megcsodálható. Minden elem pontokat ér és ha az összpontszám nem éri el a százat, akkor bizony lázadás lóg majd a levegőben! (Itt nem teheted meg azt, amit a Walls of Rome-ban, hogy először a belső védelmet, majd a külső falakat építteted meg!)



## Haderő

Három típusú katonai egység lehet: gyalogság, íjászok és lovagok. A többi típust "extra" fegyverek hozzáadásával hozhatod létre; ballisza, katapult, ostromtorony. A csapatok feladata a védelem biztosítása, a lázadások leverése és a hódítás. Mindenek előtt be kell soroznod az embereket (Army-Recruit). A katonáknak ellátás (food) és zsold (gold) kell! Az élelmiszeradag mindig összel, a zsold pedig tavasszal esedékes. Ha bármelyiket elmulasztod, a csapataid nagy része dezertál! A fegyverekről pár szót. Mindegyik előállításához szükséges egy-egy egységnyi fa, vas és arany. A ballisza tulajdonkép-

pen egy hatalmas számszerű, pusztító nyila hatékony védelmi erő. A katapult még brutálisabb, támadásokhoz kiváló! Az ostromtorony szerepét minden stratégiás ismeri, de ennek építéséhez a hétből hat pont kell (Military Rating)!

## Támadás

Mielőtt bármit is megtámadnál,

szomszédos(!) tartományra és támadj (Attack)! A harc taktikai része a játék elején megejtett beállításodtól függően lejátszható vagy a gép kiszámolja az eredményt. A csaták irányítása egyszerű, ismertetést nem igényel.

## Boldog Birodalom

A Happiness szintje a tartomány lakóinak és a haderőnek a morálját is tükrözi. Ezt a szintet növelheted, ha van két Politikal pontod és rázsánsz egy-egy

támadnál!

Mivel az adott korban a vallás meghatározó erejű volt, igyekezz jóban lenni a papokkal, ha lehet ne támadd meg barátait (Blessed), csak ha nincs más választásod.

Minél előbb szerezz lovagokat! Lehetőleg egyszerre csak egy ellenfelel háborúzz! Könnyebb azt leverni, aki éppen egy másik tartományért küzd valahol. Igyekezz meghódítani az aranyat termelő területeket! Ha megtámadnak, próbáld



adagnyi fát, vasat és aranyat. Ez a befektetés egy szinttel emeli a morált. A győzedelmes csaták növelik, a vesztes csaták pedig természetesen csökkentik a jókedvet.

## Megnyeres

Az üzenetablak ajtajánál megnézheted pontjaid számát. Ha elérted a 7.000-et, akkor királynak jelöltetheted magad. Ha ezután még négy-öt hónapot kibírsz, királlyá koronáznak és nyertél!

## TIPPEK

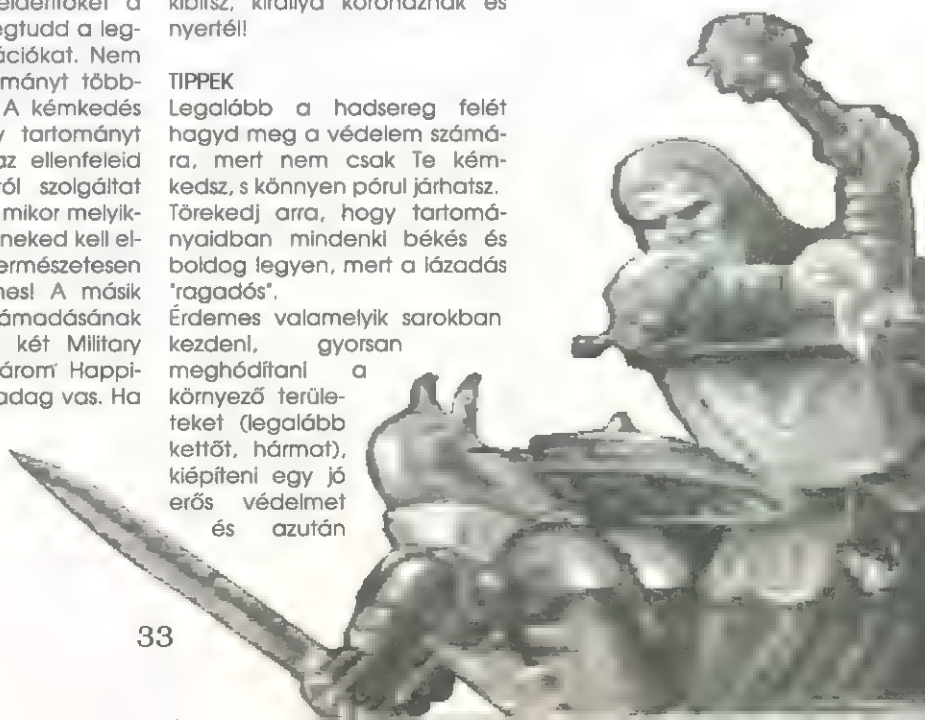
Legalább a hadsereg felét hagyd meg a védelem számára, mert nem csak Te kémkedsz, s könnyen pórul járhat. Törekedj arra, hogy tartományaidban mindenki békés és boldog legyen, mert a lázadás "ragadós". Érdekes valamelyik sarokban kezdeni, gyorsan meghódítani a környező területeket (legalább kettőt, három), kiépíteni egy jó erős védelmet és azután

meg a diplomaták segítségével megoldani a dolgot!

Ennyi lett volna...

Mivel a cikk elején már megejtettem az értékelést, be is fejezem, ebből ennyi elég. A programot akkor ajánlom, ha imádsz várakat tervezni és nagyon ráérsz!

Lily





## CINEMANIA '95

Mozirajongók figyelem, ez az a stuff, amit be kell szerezned! Filmek, színészek, rendezők, film stúdiók, ... Ha bármit ne tudsz a filmről, most megtudhatod. Angol nyelvtudás szükséges!

-----  
Hardware igény:  
386SX, 2 MB RAM, 5 MB HD,  
MS DOS 3.1, Windows 3.1  
-----

91%

MICROSOFT

PC CD-ROM

Feltételezem rólad, hogy szeretsz moziba járni. Nos, ha mindent, illetve majdnem mindent tudni szeretnél ami a filmekkel kapcsolatos, akkor ez a Microsoft CD neked készült!



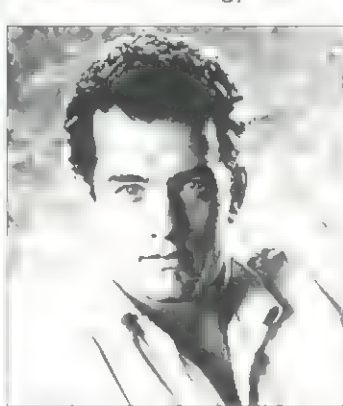
A mozi szenvedély, megvan a maga hangulata, ami össze sem hasonlítható az otthoni tévé- vagy videofilmek nézésével. A moziban a film igazán életre kel és a nézőközönség egyfajta - egyszeri és megismételhetetlen - közösséget alkot. A nézők többsége persze csupán kikapcsolódni vágyik (nem mintha ez bűnnek számítana a mai zűrzös világban), ám a többiek kíváncsiak azokra az emberekre - színészekre, rendezőkre, operatőrökre stb. - akik elkészítették a filmet. Nos, bármelyik táborba tartozol, ezt a CD-t érdemes lapozgatnod...

A Cinemania '95-ben az utóbbi nyolcvan év filmtermése (több

### FILMEK

A FIND gombra klikkelve kapsz egy listát, ahol kijelölheted a filmeket (Movies). Ha az Expand ikont aktiválod, akkor nekiállhatsz a szisztematikus keresésnek:

- Megválaszthatod a műfajt (Genre): akció, kaland, western, vígjáték, gyerek, opera, horror, sci-fi, ...
- Kiválaszthatod bizonyos szí-



Persze nem kell megijedni, mindent gyorsan és könnyen megtalálhatsz, ahogy neked tetszik. Magától értetődik, hogy ábécé rendben vannak a címszavak és különféle szűrők segítségével szelektálhatsz. Mindezt több úton, kinek, hogy tetszik.

Microsoft

# CINEMANIA '95

mint 19.000) kerül bemutatásra, 168 párbeszéd, 4000 életrajz (2.000 portréval), 139 filmzene bejátszás és 20 videoklip felhasználásával. Mindemellett a CD tartalmazza a következő könyvek teljes szöveganyagát: Leonard Maltin: Video Guide 1995 (19.000), Roger Ebert: Video Companion 1995 (1.700), Pauline Kael: Nights at the Movies (2.500). A felsorolásban a zárójelbe tett számok a kritikák, illetve filmbemutatók számát jelzik. Összesen 24.656 címszót találsz a CD-n. Szerintem elég lesz átböngészni! Majdnem elfelejtettem megemlíteni, hogy természetesen mindez angolul! (Íme, egy újabb érv a nyelvtanulás mellett.)

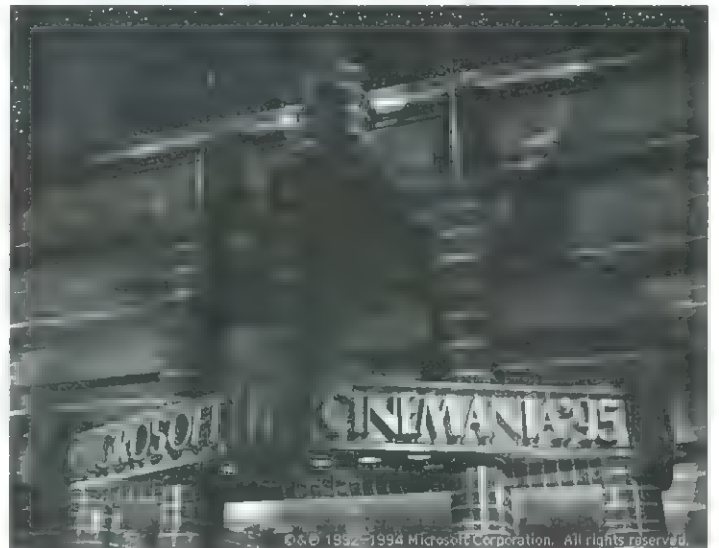
nész(ek) filmjeit (Starring, also Starring).

- Kérheted egy rendező munkáit (Directed).

- Az Awards ikonnál kiszerektálhatsz azokat a filmeket, amelyek nem nyertek Oscar-díjat, s nem is jelölték őket.

- Kérheted csak a kedvenc kriti-

kiválasztása után megkapod az információkat, a besorolást (korhatáros-e vagy ilyesmi), színes vagy fekete-fehér, hány perc, lézerlemezen és/vagy videokazettán kapható, milyen díjakat nyert. Emellett kérheted az alkotók listáját, a filmkritikákat és bemutatókat, esetleg



kusod által bemutatott filmeket (Reviewed by).

- Megszabhatod időintervallumot, választhatsz országot, kérheted csak az igazán jó filmeket stb.

A kritikusok egyébként meglehetősen változatos stílusban ír-

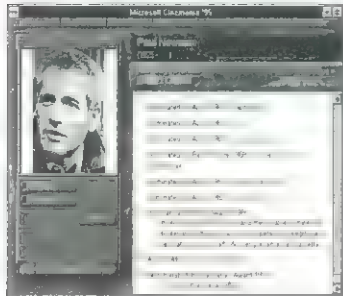


filmbejátszást, párbeszédet, betétdal részletet, képet. A szöveg olvasásakor a pirossal (vagy az általad beállított színnel) kiemelt emberekről vagy kifejezésekről dupla klikkel további infókat kérhetsz. Például, ha vesszük a Butch Cassidy and the Sundance Kid c. filmet, akkor megtudjuk, hogy 112 perces, színes, 1969-ben készült, western. Mindhárom kritikus a maximumra értékelte. Emellett találunk még egy képet Paul Newman és Robert Redford emlékeztető alakításából, továbbá egy röpke párbeszédet és részletet a film nagyszerű betétdalából. Szuper!

Ha az ajánlatok (Movie Suggestion) között tallózol, akkor könnyebben választhatsz esti nézni valót. Főleg, ha körülbelül be tudod határolni, mihez van hangulatod; fantasy, sci-fi, horror, vígjáték, családi mozi, romantika stb. Ezután csak kis



szerencse kell, hogy a filmet bent találád a kölcsönzőben vagy kapj rá jegyet a mozi-ban...

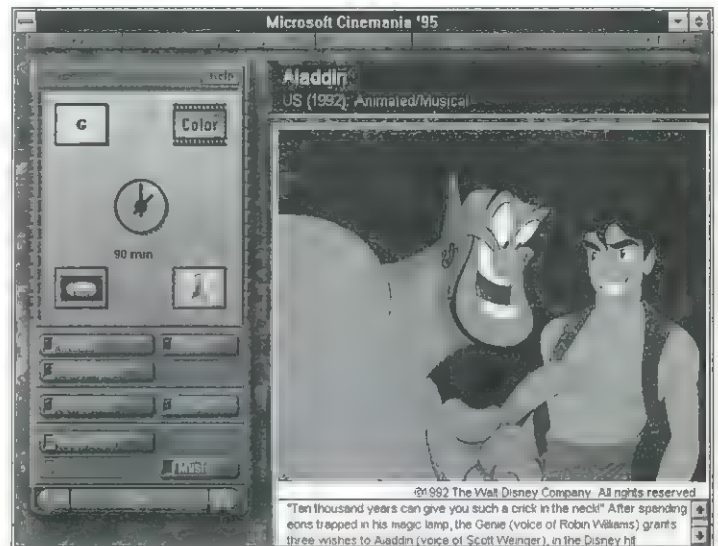


## ÉLETRAJZOK

A 4124 embert felsorakoztató kínálatból szintén lehet mazsolázni. Itt szelektálhatunk nem, ország és foglalkozás szerint (rendező, színész, jelmeztervező, forgatókönyv író stb.) vagy egyszerűen csak beírjuk annak a nevét, akinek kíváncsiak vagyunk eddigi munkásságára. A magyarok közül Balázs Bélát, Fábri Zoltánt, Gaál Istvánt, Gábor Pált, Jancsó Miklóst, Mészáros Mártát, Makk Károlyt és Szabó Istvánt mutatják be. A kívá-

## TÉMAKÖRÖK

A témakörök hat csoportban kerülnek bemutatásra. A mozi történelmében egyrészt az egyes országok filmvilágának történetét, másrészt irányzatok és történelmi fogalmak magyarázatát találod. Ezután következnek a filmstúdiók bemutatói, az általuk forgalmazott filmek nagy részének felsorolásával. A filmkészítés csoportja egyfajta filmes lexikon, értelmező szótár a filmes szakszavak magyarázataival. A sorozatok vagy valóban a sorozatokat, vagy azonos témakört feldolgozó filmeket mutatnak be (pl. Sherlock Holmes vagy Tarzan Series). A filmműfajok leírása teljesen vegyes. A musical például teljesen ki van vesézve, míg az art filmről minimális az információ. Persze nem keveslem én az anyagot, bár tudnék mindenről csak ennyit! Az utolsó csoportban a filmmel kapcsolatos foglalkozások pontos és részletes felsorolását és leírását találod. Végre értelmet kap a filmek végén felsorolt stábtagnak sze-



## GALÉRIA

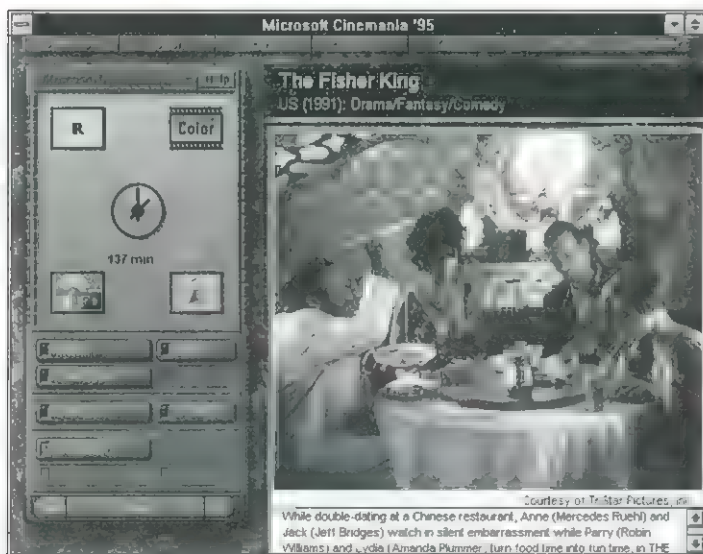
Ha csak szívesen nézegetnél képeket a filmekből vagy alkotóikról, akkor egyszerűbb a galériába bemenned, ahol sétál-gathatsz, mint egy képtárban. Ez a rész kiváló arra, hogy az idősebbek a régi szép idők emlékeibe merüljenek. Sőt, nagyszerű alapja lehet filmmel kapcsolatos vetélkedőknek!

szed, rendeződ teljes adatait stb.

Mindezek mellett még jó néhány videokölcsönző ajánlatát is megtekintheted, de ez számunkra, kis hazánkban nem túl hasznos, ezért nem részletezem. Ennek ellenére, remélem sikerült meggyőződnöm Téged arról, hogy a Cinemania '95 egyetlen mozirajongó gyűjteményéből sem hiányozhat!

A rövid értékelés; nagy hiányt tölt be ez a CD, de remélem a Cinemania '96 majd jóval több filmrészletet, színes képet tartalmaz. Persze most is nagyszerű segítséget nyújt, ha a hazai videotékák és mozik széles kínálatából saját szempontjaid szerint szeretnél válogatni (mert nem mindenki mindenevő).

Lily



lasztott személyről azután kapunk egy rövidebb vagy hosszabb lélegzetű, szigorúan szakmai életrajzot, filmjeinek teljes felsorolását és esetleges díjait. Például, aki kíváncsi Robert Zemeckis eddigi munkásságára az megkeresheti az idei Oscar-díjasról közölt adatokat. (Jó lesz megjegyezni ezt az embert magunknak, mert aki a Forrest Gump alkotógárdájában benne volt, rossz ember nem lehet.)

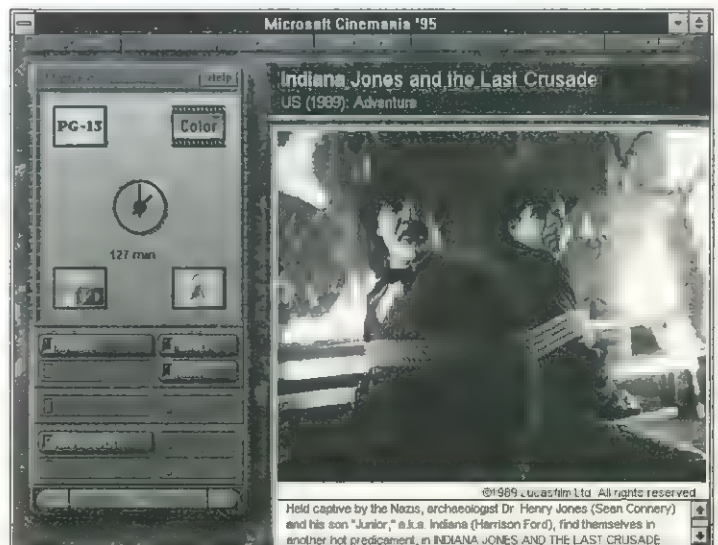
repe a nagy mű elkészülésében!

## DÍJAK

Az Oscar-díjak jelöltjeit és nyertesét találod itt egészen 1927-től 1993-ig. Kérheted éves lebontásban vagy kategóriánként, ahogy tetszik. Kár, hogy csak az Oscar szerepel megmérettetésként, a Golden Globe díj is felkerülhetett volna a CD-re! Ennek ellenére van mit olvasni itt is.

## KÉSZÍTS SAJÁT LISTÁT!

Ha a felsoroltakat kicsit körülmenyesnek éreznéd, akkor saját listát is készíthetsz, ahol csakis a Te kedvenceid szerepelnek, az általad megadott szisztema szerint. Mindezt persze ki is nyomtathatod, úgy-hogy az anyag felhasználhatóságának sokrétűsége csak a fantáziád múlik. Készíthetsz például saját kis lexikont videógyűjteményedhez, vagy ki-nyomtathatod kedvenc színé-





## ALL TERRAIN RACING

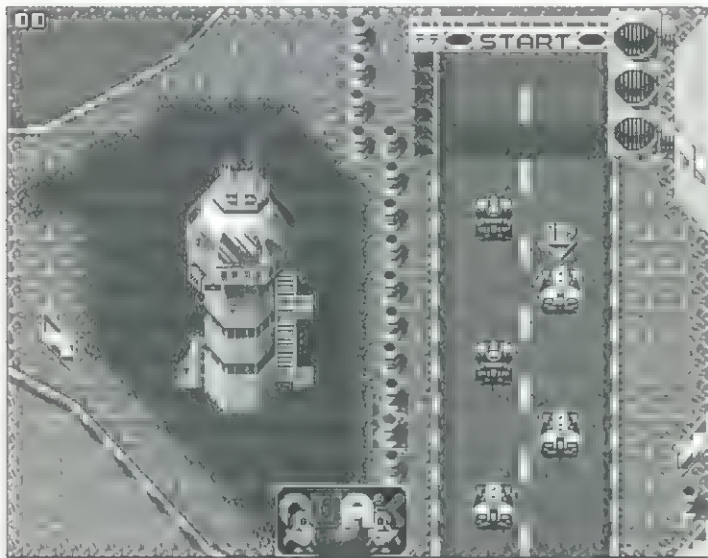
Egy újabb "felülnézeti" autó verseny, most a TEAM17-től. Nem olyan rossz, de a cégnek nem fog nagy elismerést hozni, az biztos!

Hardware igény:  
A500

68%

TEAM 17

AMIGA DISK



Nem hiszem, hogy sokan vannak, kiket hidegen hagy a sebesség érzésének mámoros varázsa, a győzelem büszke dala vagy a feléledő lóerők dübörgő kánonja. Úgy van, ezek összefoglaló neve az autóverseny, mely már századunk elején is tízezreket vonzott a közönség soralba, vagy éppen sárga zászlóval a száguldó gépek veszélyes vezetésébe. Hogy ezek a gépesített viadalok nem voltak sohasem balesetmentesek, azt gondolom mindenki elismeri, hiszen elég egyetlen apró hiba, mely azután a másodperc századrésze alatt láncreakció-szerűen a csigalassúságú emberi idegpályák reflexeit lebegyva válik katasztrófává.

# ALL TERRAIN RACING

Annak lehetőségét, hogy egy verseny balesetmentes legyen, ugyanakkor vissza is adja legalább az eredeti feelingek történetét is, a személyi számítógépek rohamos fejlődése teremtette meg. Bár a programozók néha erősen különböző, egyéni szemlélet szerint közelítik meg a játékok világának ezt a területét, a cél mindig ugyanaz: győzni, győzni és győzni.

rült anyag is e cégtől lett kibocsátva. A nagyteljesítményű tesztelő-analizátorba (A1200) behelyezve és lefuttatva a következők derültek ki:

A program jól játszható, bár a grafika kissé már túlhaladott. Mindössze három fajta gépjármű közül lehetséges a szelekció, amit talán a program egy-lemesnyi méretével magyarázható. A három autó:

**4X4 Jeep:** dzsip(szi), amely egyaránt jó városban és nehéz terepen való haladásra.

**Hydra Buggy:** univerzális jármű mindenfajta útra.

**Formula Special:** áramvonalas sportjármű, kizárólag városi használatra javasolt.

Járműünkhöz mindenféle kiegészítőt is vásárolhatunk, melyek lehetnek:

**Engine:** motor, mely négykerekűnk végsebességére van befolyással.

**Gears:** váltómű, a gyorsulás mértéke függ tőle.

**Tyres:** gumik, a jobb útfekvés miatt.

**Shell:** páncél, a sérülésektől véd meg (egy darabig).

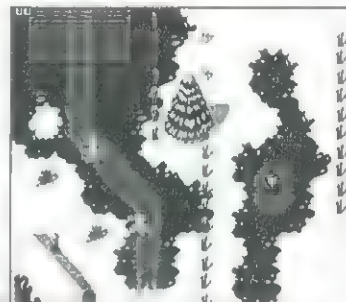
Néha találhatók még speciális, rövid élettartamú tárgyak is.

A verseny három fajta pályán folyhat. Ezek:

**Sports Tracks:** a városban száguldozhatunk, napszemüvegben, macho-borostával miközben látványosan beszélgetünk mind a hét GSM-rendszerű telefonunkon a pontos idővel. Ide legjobb a sportautó. (Az ilyen jellegű Nyál Géza fickók ellen pedig a shotgun!)

**Canyon Tracks:** rázós pálya földutakkal, farönkökkel és folyómedrekkel. Optimális a négykerékmeghajtású autó.

**Forest Track:** hóborította hegycsúcsok között kanyarog a versenypálya.

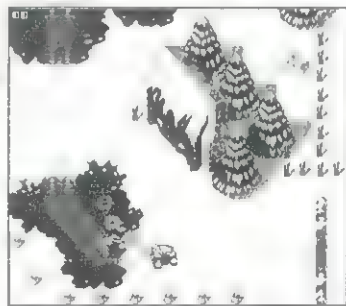


Még oldalakon keresztül lehetne sorolni a program előnyeit és hátrányait, de már csak a legfontosabbakra van hely. A játékot lehet még Battle üzemmódban is játszani, amivel a végsőklg összevesszhetünk barátunkkal. Verseny közben alkalmunk nyílik hozzájutni bizonyos bonusokhoz is, amikkel a legkülönbözőbb tuningokhoz juthatunk (sebességnöveléstől a nyomkövető rakétáig minden megtehető). A pálya mellett még reklámokat is láthatunk a TEAM 17 eddigi kiadásaiából.

Általános összbemérés: jó, jó, de lehetne jobb is!

Hát eddig tartott az ATR-t ismertető tudományos mű. Valószínűleg a közeljövőben már csak 2 TEAM 17 stuffról fogunk írni, tehát vizslát!

Jan





# KINGPIN

## KINGPIN

Ha néha kedved van gurítani egyet, de ehhez nem akarsz ki-mozdulni otthonról, akkor csak vedd elő ezt a teljesen jó játékot!

Hardware igény:  
A500

80%

TEAM 17

AMIGA DISK

Na, nézzük csak. Jaj, alig érem el! Megvan! Hm, ez is TEAM 17? Ahhoz képest, hogy májusban adják ki az utolsó amigás játékokat, még igazán erejük teljében vannak. Szegény Amigások! Mi lesz velük ezután, hogy a cégek sorra állnak le a Commodore gépekre történő fejlesztéssel. Még régi ismerősöm és barátom, a tősgyökeres Amigás hírében álló Jani is megszabadult 1200-as masinériájától, pedig néhány hónapja még egy PSX kedvéért sem vált volna meg gépétől. Majd szölok az ingenkonyhán a hajléktalan éhezőknek, hogy bőjtöljenek már egy kicsit az IBM Nagy Bukásáért!

De nézzük csak ezt a Kingpint! Az alcíme szerint ez egy bowling, azaz teke (vagy koogly, majd utána nézek valahol). Asszem ez teljesen jó lesz, az ára is budget, vagyis jut még mellette egy kis valamire is.

Ez is megvan. Most pedig hazamegyek és otthon leszek.

Monitor bekapcs, gép bekapcs, lemez berak. Gép tölt. If gép nem tölt then 2x bele-rüg. Elnézést, ez csak tréfa volt, hiszen ki oly elvetemült, hogy bántalmazza a Szent Gépet? De már be is jött! Helyedre! Ennek a kutyának nincs sok agya, hisz tudja, hogy nem jöhet be a szobába.

Hoppá, hiszen ez védelem! Elő a fekete alapon fekete számokkal telerótt papirusztekercset. És íme a címképernyő! Innen menük óceánja tárul elénk, honnan kedvűnkre válogathatunk. Van itt minden, mi egy igazi mű-bowlinghoz kell. A játék magva a klasszikus 10 bábús bowling, amit sajna előben még nem volt alkal-

mam megtapasztalni. Na de most!...

Hopp, egy menü. De mit jelenthet? Megvan! Talán innen lehet kiválasztani azt, hogy mit is akarunk csinálni. Talán először próbaképpen válasszuk ki a Quickstart Seriést.

Hű, hát ez jó!!! Ezzel lehet játszani is, pedig nem csillogó-wyllogó CD-ROM csoda, és nincs is ráírva az, hogy "pentium rekvied". Nincs szükség félórás beállítgatásokra sem, és egyből elvertem a Lazát benne (igaz, csupán egyetlenegy ponttal nyertem). Hol is éreztem ilyesmit? Á, megvan! Az Arcade Pool volt még hasonlóan fenomenálisan nagyszerűen, egyszerűen játszható.

Lássuk csak a többi menüpon-tot. Hű, lehet itt komplett mérkőzéseket is játszani. Ha egyedül vagyok az sem gond, hiszen a gép képes akár 5 ellenfelet is felsorakoztatni ellenem. A legjobb gurításokat és "tarolásokat" a program törökártyaként visszajátssza (action replay). Nahát, itt még meg is tervezhetem magamat! Lásuk csak: névbeírás, férfi/nő (natural?), gurító kéz (ez nem egy indián nevel!) - jobb/bal, alapbeállítású golyó-súly, trikó színe. És ezeket el is lehet ám menteni! Hát van még statisztika, ami tartalmazza a nevet, összes játék számát és még sok más mindent is, amire sajnos nem tudtam rájönni. (Talán egy angol szótár segítené.) (Most mondta a Del, hogy a drawn döntetlent (is) jelent!)

A gurítást nagyban befolyásolja az, hogy milyen kezesek vagyunk (kétbal), illetve a golyó



súlya, ami 5 féle lehet. Az irányításhoz nem kell más, mint egy joystick. A különböző súlyú golyók közül úgy tudunk választani, hogy teljesen lehúzzuk a gurítás erősségénél a kart, és továbbra is lefelé rángatjuk.

Azért a végére még megnézem a használható billentyűket is.

Space: pontszám-kártya behívása.

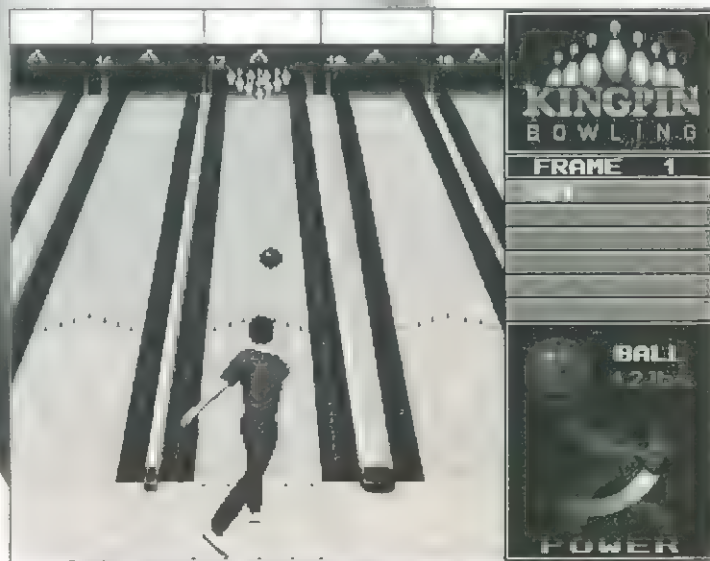
ESC: kilépés.

F1-F5: labda súly állítás.

P: pause.

Hát igen, ez tök jól (Hhhhhhhhhö, hhhhhhö-höhhö, bowl it!

Jon





## FIREFORCE & MEAN ARENAS

Két picit egyszerű, de annál inkább játszható játék az ICE cég kiadásában.

Hardware igény:  
AMIGA CD<sup>32</sup>

60%

ICE

CD<sup>32</sup> CD-ROM

A következőkben két olyan CD<sup>32</sup>-es játékot mutatunk be, amelyek korábban más Amiga modellekre jelentek meg, ráadásul nem is napjainkban. Az ICE nevű angol székhelyű társaság talán egyetlen kiadott játéka sem szerepelt még valamely ECTS fénypontjában, vagy akár a számítógépes játék 'szak'-lapok címlapján. Ennek oka főként a játékok színvonalának elmaradása a kor elvárásaitól. Ebben a műfajban pedig a korok szinte félévente követik egymást, érdektelenné téve sokakat az egyszerűbb, am talán mindemellett is szórakoztató programok iránt, és érdekeltté téve az újabb, csillogó reklámokkal fémjelzett játékok beszerzésére. Azt kérem csak, a következő két oldalban ne keressétek a nagy számokkal jellemezhető paramétereket, tulajdonságokat, hiszen a játszhatóság, egy ötlet érdekessége szubjektív dolgok miatt soha nem lesz számokban kimutatható.

## FIREFORCE

A politikailag kényes beavatkozásokat elvégző kommandó osztagok történetel, különlegességük, titkosságuk és agressziójuk miatt oly kedveltek szinte valamennyi szórakoztató médiumon. A Fireforce-ban egy elit kommandó tagjaként kell egyszemélyes halálbrigád-ként végigvonulni az ellenség

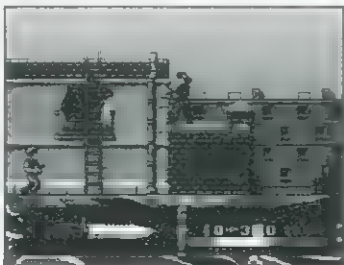
erők vonalain, mindvégig igazságot szolgáltatni, végül érdemeink elismerése mellett nyugdíjba vonulni. Küldetéseink föld-



rajzi elhelyezkedése a dzsungeltől a katonai támaszpontokig fordulhat elő, beleértve az angolszász nyelvtérületről érkezett játéktól szinte elvárható sivatagi területekig.

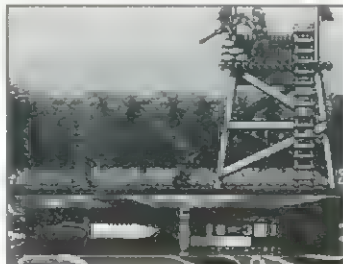
A feladatok sorrendjét négyes csoportokon belül szabadon választhatjuk meg, melyekből összesen 20 vezet el a visszavonuláshoz. A feladatok között szerepelnek likvidálások, fogoly kiszabadítások, és meghatározott tárgyú pusztítások. A célterületről egy helikopter szállít el minket a küldetés leírásában szereplő lábon és helyen. Amennyiben nem találunk ott, elfűntnek nyilvánítanak és leírnak a bevezethető zsoldosok listájáról.

Indulás előtt célszerű a feladatnak, helyszínnek megfelelő fegyverzetet összeválogatni. A túlélő képen és a homlokpánton kívül 5 féle automata kézfegyver közül választhatunk. A kézigránatok és a rakétavető mellé detonátorokat is pakolhatunk, ha a feladat megkívánja. Persze az arzenálban némi kötszerek is kell helyet tartogatni, hiszen ez nem egy Rambó mozi.



Az igazán militáris alkat, aki késsével a fogai közt csorgó nyállal ereszkedik alá türelmetlenül ejtőernyőjén, nyugodtan indulhat felszerelés nélkül is. Az áldozatok és az épületek átkutatósával mindenhez hozzájuthat.

A játéktér elsősorban egyetlen síkon terül el, melynek elején érkezünk, majd a végén távozzunk. Az épületek viszont tágassá teszik a terepet, ahol a tetőtől a pincéig nyomulhatunk. Az irányítás is megér néhány szót, mivel itt a nyomd a tüzet extended módjáról van szó. A joypadból a következő cselekedeteket hozhatjuk elő:



függőleges célzás a fegyverrel, kézigránát vetés célzása, detonátor elhelyezése és szelektált aktiválása, fegyverek váltása, tárgyak felvétele.

Mindent összevetve egy kellemes lövöldözős játékkal van dolgunk, amiből sajnos hiányzik a mentés, de cserébe semmi különlegeset nem tud felmutatni.

## MEAN ARENAS

A számítógépes játékvilág órábanásából hajdan kivált néhány olyan játék, melyek különböző változatai - melyek mára csak főtémában hasonlítanak az eredetike - ma is gyakran ütnek fel fejüket az üzletek polcain. Bizonyára senki nem mulasztotta el az első közt Space Invaders és Pac Man játékautomatákat.

A Mean Arenas tulajdonképpen egy agyoncífrázott Pac Man játék, melyben a saját helyett olyan küzdők vesznek részt, akik egy TV show keretein belül teszik próbára képességeiket. A minket üldöző őrzők elől menekülve kell a pályákon heverő érméket összegyűjteni. Számos hasznos tárgy segíti küzdelmünket, melyek olykor zárt ajtók felnyitásával érhetőek el. A 29 féle különböző tulajdonságú őrzők ellen többféle fegyvert is bevezethetünk, egy tűzpajzsral magunk válhatunk üldözőkké.

A játékot felváltva ketten játszhatják, mindvégig két közvetítő és a közönség hangos reagálásai mellett.

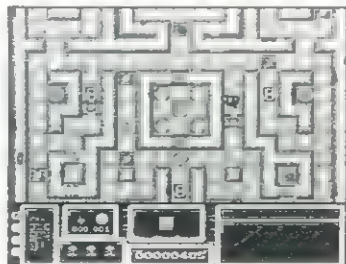
A pályákon találhatunk padlókapcsolókat és falikapcsolókat, amivel falak tüntethetők el, vagy csapdák aktiválhatóak. A csapdák veszélyesek a játékosra is, de jól kihasználva az elleniséget hozhatjuk gondolkodóba.

A teleportokkal nemcsak a pályán belül változtathatjuk meg helyünket, de titkos szobákba és akár más szintekre is juthatunk.



A feladatot természetesen mindig megadott időn belül kell teljesítsük, ami után statisztikát kapunk minden értékelhető mozzanatunkról. A játék hangeffektekkel van a legjobban elátva. A hangszórók folyamatosan zajosak a számos hanghatástól, a riporterek beszólásaitól és a közönség üdvözlőgásaitól.

Az előző játékkal szemben a Mean Arenas tartalmaz mentési lehetőséget, ami örvendetes is lenne. A gond csak annyi, hogy a 20 karakterből álló pá-



lyakódott egy joypaddal bevenni nem egy kellemes játék. Aki kedveli az egyszerűbb, rövid ideig tartó kihívásokat, de mégis szórakoztató játékot keres, nem fog csalódni a Mean Arenas falai között.

Lázi



# DANGEROUS STREETS

A Flair kiadásában találkozhatunk a CD<sup>32</sup> tulajok egy 'újabb' verekedős gaméval.

Az Utca Királya cím elérése a tét. A nyolc trónbitorló harcos nem hétköznapi teste csak arra vár, hogy Irányításod alá vond végtagjalkat.

Mindegyikük máshol tanult meg mesterien bánni öklével, így mindenkinek van valami titkos különleges mozdulata és harcmódja, mellyel meglepetést okozhat ellenfelének. A küzdelmek több nagyméretű háttér előtt zajlanak a természet lágy ölétől a zsúfolt városi utcákig. Két kiütéses győzelemig tart a véres, kíméletlen párbaj.

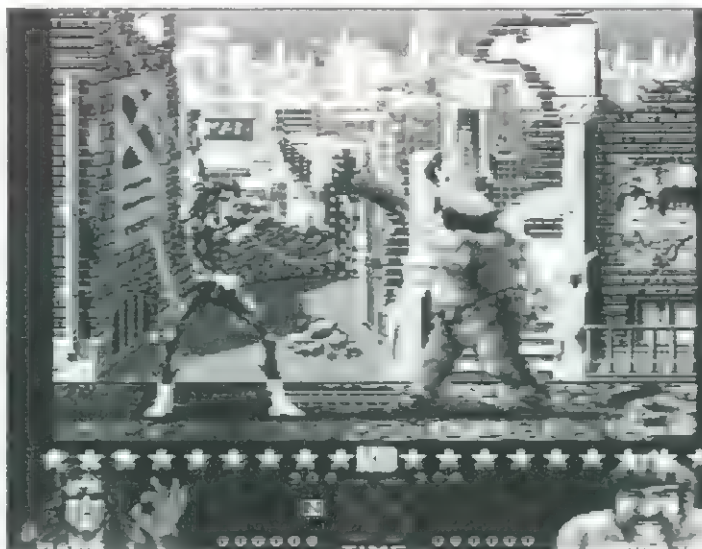
Nagy szavakból talán ennyi futja erre a minden tekintetben közepes verekedős játékra. A játékosok természetesen egymással is játszhatnak, akár mindketten ugyanazzal a karakterrel is. A gond ilyenkor csak az, hogy mindketten teljesen azonosak, így könnyen megbotozhat szemünk és elveszthetünk némi életerőt mire rájövünk, ki kivel van.

A játékosok méretére nem lehet panasz, de még a háttér grafikája is elég kellemes. Talán a legfontosabb, a játékosok animációja lett meglehetősen darabos. Az egész játék egy kissé gyermekesnek tűnik a Body Blows és a Mortal Kombat mellett. A játék lehetőségei is teljesen elemiek, nem tartalmaznak semmilyen eredeti ötletet. Lehet egyedül gyakorolni, ketten verekedni és egyedül végigmenni a gép által irányított figurákon.

A speciális mozdulatokon kívül melyeket a piros gomb nyomtatartása mellett lehet elérni - a játékos sebességét is lehet állítani a két elülső gombbal. Legalább három spec. mozdulata van minden karakternek. Ombra ezzel szemben ötlet

rendelkezik.

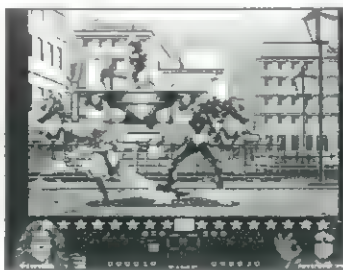
Lássuk sorra kiket hozott össze sorsuk joypadoddal:



**Sgiosa Capelli**

Az olasz csodőr disco-ban töltötte estéit javát, de a Shotokan Street Fighting-nél szerzett legmagasabb minősítése miatt csak kevesen kritizálták zenei izlését

**Speciális mozdulatok:**  
oldalra fordult támadás  
disco pulzálás  
dobó csillag  
szárazjég pára ütés



**Pinen**

Kamionjának ki- és bepakolásakor edződtek acélossá karjai. Extra méretű derékbőrségét csak az mosolygja meg, ki még nem ismeri.

**Speciális mozdulatok:**  
pörgő sapka támadás  
óriás sapka pajzs  
kis ember támadás

**Tony**

Az élet sötét oldalának fürkésze Meditációnak során veszedelmes képességeket fejlesztett ki az ameri-

kal playboy.

**Speciális mozdulatok:**  
hármaz villámoköl  
Monhattan sárkánya  
dupla tűzlabda

**Luisa**

Az egyensúly és az izmok használatának művészetére tanítja követőit a francia lány. Téved az aki úgy véli, csak önmagának árthat.

**Speciális mozdulatok:**  
felütő roppantás  
lapos védelem  
pörgő csúcscsattanó rúgás  
piruett támadás

**Macalosh**

A Sziúk lelki vezetője a vadonban látta meg a napvilágot. A vadak elleni küzdelem volt az iskolája.

**Speciális mozdulatok:**  
párdúc csapás  
vihar taps  
skalpoló korbács

**Ombra**

Egy öreg alkímistától tanulta okkult tudományának alapjait. Küzdelemben fizikai ereje helyett inkább okkult hatalmát alkalmazza.

**Speciális mozdulatok:**  
lángoló tenyér csapás  
csillag pajzs  
homokba süllyedés

## DANGEROUS STREETS

Akarsz az Utca Királya lenni? Ezzel a programmal az lehetsz!

Hardware igény:  
AMIGA CD<sup>32</sup>



csillag csapás  
erő rúgás

**Keo**

Ájtatos szerzetes, akinek harci képességei a természet felettitől a lehetetlenig jellemezhetőek. Általa ismerhetjük meg a Rugó Harc művészetét.

**Speciális mozdulatok:**  
Jéglabda  
Szörnyeteg támadás  
Szörnyeteg védekezés

**Lola**

Nemcsak modellként, de az Angol Osaka karate bajnokságban is a csúcsra jutott. Viselkedése akár egy



macskáé, járása mint egy királynőé, de ha kilép az utcákra, ő a Dühöngő Vörös Fej.

**Speciális mozdulatok:**  
tűkörpajzs  
hajszelé támadás  
dühláng támadás  
árnyék ugrás

A játék nem olyan véres mint a Mortal Kombat, talán nem olyan drága, mint a Body Blows, ám más tekintetben nemigen merem összehasonlítani őket.

Lázi



## SENSIBLE INTERNATIONAL SOCCER

Egy jó fociprogram, talán jobb is, mint az eredeti Sensible Soccer.

Hardware igény:  
A500

86%

SENSIBLE  
SOFTWARE  
AMIGA DISK

Hát igen, történjen akármi, a foci nem fog soha elavulni, akár számítógépen, akár a valóságban. Ahogy jönnek az újabb csapatok, az új fiatal tehetségek, úgy a számítógépen is jönnek az új, zseniálisabbnál zseniálisabb játékok, és ezeken mérik a tudásukat, ezeken edzik magukat az új tehetségek. Ez már soha nem lesz másképp. De vannak játékok, amik nem vesznek el soha a fényüket, vagy legfeljebb rekord ideig nem kerülnek le a slógerlistáról. Na, pont egy ilyen játék a Sensible International Soccer. Amit már mindenki ismer jól. Ez a kis írás azoknak szól, akik még nem ismernék. A játék keveréke a játszhatóságnak, a jó grafikának és az idiotizmusnak. Nagyon hatásos koktéll ez. De nézzük meg egy kicsit részletesebben, mik is a hozzávalók. Miután benyomjuk a lemezt, a program neve fogad minket, aztán a készítői. Ha eleget nézegettük ezt, talán nyomjuk meg a joy-t vagy a mouse-t, és a program máris kéri a második lemezt (nyugli, ez az egyetlen diskcsere-akció a játék folyamán). A csere után kábé fél percet kell várni és máris benne vagyunk a kellős közepében. A hangfalakból könnyed zene szól, és a képernyőn pedig nyolc pontból álló menüből választhatunk. Ezek: OPTIONS, EDIT TEAMS, LOAD/SAVE DATA, HIGHLIGHTS, FRIENDLY, CUP, LEAGUE és SPECIALS.

# SENSIBLE SOCCER

**OPTIONS:** Itt beállíthatunk pár alapdolgot a játékra.

**Game Length:** A játék hossza, 3-tól 10 percre mehet

**Auto Replays:** A visszajátszásokat tudjuk ki-be kapcsolni

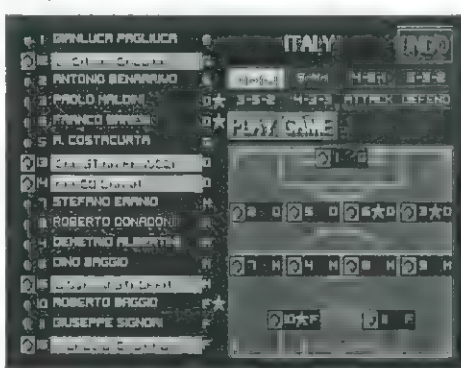
**Menu Music:** Miközben állítgatunk, akarunk-e zenét hallani

**Seasonal Weather:** A játékot befolyásolja-e az időjárás (alapállásban ki van kapcsolva)

**Auto Save Highlights:** Ha bekapcsoljuk, automatikusan menti a szép jeleneteket

**Language:** Az üzeneteket milyen nyelven írja ki a program (angol, német, francia, olasz).

**EDIT TEAMS:** Az éppen betöltött csapatokat tudjuk babrálgatni. Állíthatók: csapat neve, játékosok nevei, edző-menedzser neve, a játékosok bőrszíne és a csapat mezéneke a színe (itt külön beállíthatjuk a zokni, a sort és pólo színét, plusz még a pólo mintáját - négy fajta lehetőség van).



**LOAD/SAVE DATA:** Ha valaki már unja a nemzeti válogatottakat és inkább a klubcsapatokkal szeretne játszani (vagy fordítva), erre is megvan a lehetősége, itt betöltheti, amit akar, sőt, ha szeretne változtatni (pl. a neveket átírta az aktuálisra), akkor itt lementheti. (Érdemes nem az Originalra rámenteni, mert amire már rámentettünk, azt nem fogjuk

tudni visszaállítani később.) Egyébként itt van az egyik legnagyobb plusz a programban.

**(LOAD/SAVE CUSTOM TEAMS):** A programozók szabadon engedték a fantáziájukat, és egy egész képernyőnyi csapatot kreáltak, ilyenek például a Lemezhibák (Disk Errors), Ókori Görög Istenek (Antic Gods), és a Jánosok (Joneses), meg még több mint száz más baromság. Plusz a programozók beletettek egy óriási poént: mindenki próbálja ki a West Germany vs England meccset (Természetesen a Custom Teams-nél)!

**HIGHLIGHTS:** Az éppen aktuális meccsből bajnokságból kilépve tudjuk itt megnézni, töltömenteni a visszajátszásokat.

### FRIENDLY:

Barátságos mérkőzést játszhatunk vagy a gép, vagy egymás ellen. Előtte még beállíthatjuk a pálya minőségét is.

**CUP:** Saját kupát indíthatunk

**Away Goals:** Azt adhatjuk meg, hogy számítsa-e az idegenben lőtt gól (Minim

nimum 2 forduló-round esetén működik)

**Pitch Type:** A talaj minősége  
**Rounds:** Hány forduló legyen a kupa (1-6 lehet, mindig 2x annyi csapat játszik)

**No of Legs:** Oda és visszavágót kapcsolhatjuk be-ki (1-2)

**Extra Time:** Hosszabbítás  
**Penalties:** Tizenegyes

**LEAGUE:** Saját liga

**Pitch Type:** Talaj minősége

**Number of Teams:** Csapatok száma

**Play Each Team:** Hányszor játszon újra ugyanaz a két csapat

**Points for Win:** Győzelemért járó pontok száma

**SPECIALS:** Előre összeállított bajnokságok és kupák vannak. Minden data-hoz 4. Ezek csak a beállítási lehetőségek voltak.



A játékról kár lenne sokat rízsázní, mindenki próbálja ki, játszon vele és meglátja, nem fog unatkozni!

### SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Na, ez meg a másik. Egyébként senki ne várjon valami óriási eltérést az eredetihez képest, kisé jobb lett a mozgatás, a kapusok jobban védenek. De nem is ez a lényegi! Hanem az, hogy benne van az egész VB, nevekkkel, csapatokkal együtt, és a csapatok erősségei, gyengeségei is bele lettek téve, de sajnos csak a selejtezők eredményei alapján, úgyhogy például Nigériától senki ne várjon csúcseredményeket. De úgy általában ez a program is nagyon jó, talán jobb is, mint az eredeti Sensible Soccer, pont az apró finomítások miatt. Mindenki döntse el maga, hogy neki melyik tetszik jobban, bár elég nehéz lesz. Egyik jobb, mint a másik!!!

Andrej

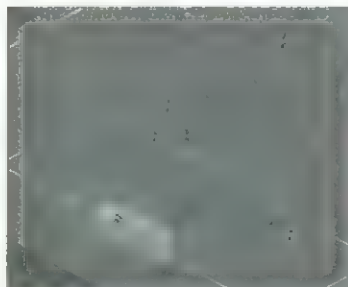


# SUPER SOCCER

Lothar Matthaus

Volt Amigára egy program, úgy hívták, Lothar Matheus Soccer. Korrekt kis program volt, bár voltak benne még hibák. A játszhatósága már akkor is kiemelkedett, de a grafikája valami csapnivalóan gyenge volt, úgyhogy nem is lett valami nagy siker. Ám most felfedezte ezt a programot a Krisalis, kijavította benne a hibákat, korszerűsítette a grafikáját, és ... és megcsinálta az egyik legjobb fociprogramot, ami csak létezett.

A játék lehetőségei a szokásosak. Játshatunk barátságos meccset, benevezhetünk bajnokságba, ligába, vagy csinálhatunk magunknak ligát, olyat, amelyet mi akarunk. Ám az egyik legnagyobb újítás a meccs előtt és a félidőben megjelenő TACTI-GRID. Itt az edzői teendőket láthatjuk el, cserélhetünk, és a csapatfelállást egy 9 x 11-es négyzethálón alakíthatjuk a saját igényeink szerint. Persze benne vannak a standard felállások is, mint 4-2-4, 5-3-2 stb., de ezek itt csak ötletek legfeljebb, a 99 kockába úgy rakhatjuk a játékosokat, ahogy csak a fantáziánkban futja. Ezentúl minden játékosnak 13 tulajdonsága van megadva, amik alapján mi összeál-



líthatjuk a leggyerebbeket. A művünket akár le is menthetjük.

A játék közben a pályát egy izometrikus perspektívából (fe-

lőlől-oldalról) látjuk. A játékosok minden irányba scrolloznak. A felépítés hasonló a FIFA International Soccer-hez, csak itt a játékosok sprite-ai jóval kisebbek, ami eleinte elég szokatlanul megzavaró, meg ilyesmi, de aztán az ember meg-

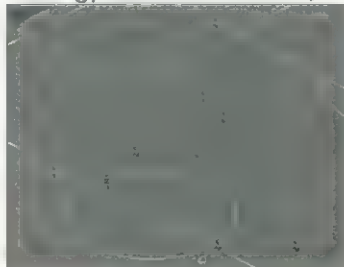


szokja, és akkor jön ki az előnye: a játék úgy sokkal átláthatóbb, nem egy hatalmas előrevagdosás, verekedés lesz az egész. Inkább a passzjáték kerül előtérbe (és így értelme is lesz a csapatfelállásnak, nem úgy, mint annyi sok más játékban). Mindig a labdához legközelebbi embert irányítjuk. Nagy szerepe van, hogy milyen hosszan tartjuk le a gombot: rövid gombnyomásra passzol, hosszú letartásra pedig lök a játékos. És ami nagyon lényeges, az a csavarás, nagyon jól meg van csinálva, nagyjából sejtethető, hogy milyen csavarással hova megy a labda, ezt nagyon ajánlatos jól begyakorolni. Egyébként amivel sikert lehet elérni a játékban, az a távolról meglőtt, erősen csavart rálövés, a beadás, a kapáslövés, vagy fejes.

A játékban rengeteg mozgást megcsináltak a programozók, mint fejes, csukafejes, olló, sarkazás, és ezek elérhető módon vannak megoldva, nem holmi Mortal Kombat-féle balra-balra-fel-tűz-jobbra-tűz special-move-ok. És elég látványosak

is, szóval nagyon laza (a bal meg jobb lábas rúgás is benne van). Rengeteg időjárási viszonyt kreáltak a kedves programozók, esőtől a havazáson és jégen keresztül a száraz pályáig minden féle és fajta van.

A német bajnokság egyezik az eredetivel. Van területi bajnokság, 2. Bundesliga, 1. Bundesliga (Ezek a fokozatok). Egyszerre 4 ember nevezhet be egy ilyen bajnokságba. (Az egyik legjobb csapat a Hamburg Rotweiss, mert elég erős - Mi is azzal győzedelmeskedtünk.) A



LOTHAR MATTHEUS  
Super Soccer

Talán az egyik legjobb foci-program a világon.

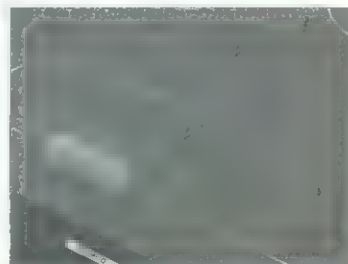
Hardware igény:  
A500

85%

KRISALIS

AMIGA DISK

kupák is pontosan benne vannak: DFB Kupa, Super Kupa, de csinálhatunk sajátot is. Sőt mi több, hogy még bonyolultabb legyen, beletettük a hosszabbtást, 11-es lövést, kiállítását, sárga és piros lapot, sérülést is, plusz, még van lehetőség egy egyszerűbb menedzseri munka ellátására is, ami arra elég, hogy a csapatfelállást változtassuk, a sérülést figyelembe véve, viszont nem adhatunk el és nem vehetünk játékost. Plusz a játékosok hangulata merően



változik attól függően, hogy a csapat előre vagy hátrafelé lépett a ranglistán.

Azt hiszem ebből látszik, hogy ez egy profi program, ami megszállottaknak és felületesebb hajlamú embereknek egyaránt tökéletes. A grafikája meg szerintem pár meccs után megszokható. Ennyi tökéletesen elég arra, hogy az egyik legjobb fociprogram legyen a világon és megérdemli, hogy Matthaus nevét viselje.

Andrej



# Valhalla Páholy Könyvklub

Valhalla Páholy  
Könyvklub

## VALHALLA PÁHOLY KÖNYVKLUB

**Az igényes könyvek kiadója  
Sci-fi, fantasy és egyéb  
stílusban kiadott könyveivel  
várja olvasóit.**

**Legyen Ön is tagja a  
könyvklubunknak, így  
biztosan, és persze olcsóbban  
hozzájuthat kedvenc  
könyveihez.  
Várjuk jelentkezését.**

**Valhalla Páholy Könyvklub  
Budapest, Rákoczi út 11.**



# A VALHALLA PÁHOLY KÖNYVKLUB

Második  
negyedéves  
ajánlata

1995. április 1-től  
1995. július 1-ig



**ROB MACGREGOR: INDIANA JONES ÉS  
A BELSŐ VILÁG**

Egy földalatti világból származó diktátor arra készül, hogy félelmetes hódító seregét a Külső Világra uszítsa. Egyetlen ember van csupán, aki elejét veheti a pusztításnak: a Húsvét-szigetek aku-aku szobrai tanulmányozó ifjú régész, Indiana Jones!

**STEVE PERRY és STEPHANI PERRY:**  
**ALIENS vs. PREDATOR: A PRÉDA**  
(A második ALIENS trilógia szerzőinek új könyve.)

A gyarmatbolygó lakóinak rá kell döbenniük, hogy két különböző idegen életforma képviselői garázdálkodnak a világukon. A sebezhető és védtelen emberek a két iszonyatos horda közé szorulnak. Mivel az egész kolónia sorsa a tét, a telep vezetője rákényszerül, hogy szövetséget kössön az egyik idegennel, egy olyan lénnel, aminek egyetlen vágya, hogy megölje őt.

**JOSH KEEGAN: NEONBIBLIA**

Ha a Sátán a Földre zúdítja félelmetes hadait, ember nem szállhat szembe a pusztító-

kal. Ember nem, de Isten fiai igen. Jézus és Buddha visszatér, hogy a közeljövő néhány kiberőrültjének és fémkemény harcosának segítségével megszabadítsa a világot a gonosztól.

**JOSH KEEGAN: ZAP CITY - A Túlélők  
játszmája**

Mit tehet egy tizennyolc éves lány, ha sürgősen rengeteg pénzre van szüksége? Elindul egy intergalaktikus túlélőversenyen, ahol csak egy maradhat életben, és aminek a tétje sokkal nagyobb, mint bárki gondolná.

**KYLE STERNHAGEN és PHIL B. THORNE:  
NEOBLAST**

Jakuzák, neo-sógunok, maffiavezérek és szabadúszó szerencsevadászok nyílt és becsstelen küzdelme egy hormonkészítmény képletéért, egy olyan szerért, ami forradalmasíthatja a gyógyítás tudományát - és ami egész konszern-birodalmak összeomlását okozhatja.

**RICHARD AWLINSON: ÁRNYASVÖLGY  
(Avatár-trilógia 1.)**

Az Elfelejtett Tartományokban beköszönt a vizsálya kora. Ao, az Istenatya elégedetlen a világot kormányzó pantheon működésével, és elhatározza, hogy megbünteti őket. Valamennyi istent kitaszítja égi honukból; a száműzöttek halandó emberek testébe kényszerülnek, s csak akkor térhetnek vissza a felső létsíkokra, ha felkutatják a Sors Táblái néven ismert titokzatos ereklyéket, amiket Ao különböző rejtékhelyeken szórt szét, szerte a világban. Az istenek halandó megnyilvánulásai - az avatárok - között gyilkos háború indul a Táblák megszerzéséért; ingatag lábakon álló szövetségek kötődnek és oldatnak. Ami azonban még öldöklőbbé teszi a küzdelmet, az Ao rettenetes ígérete: az istenek helye többé nincs biztosítva mennyben és pokolban, ha egy halandó ember idejében megszerzi a Táblákat, bármelyiküknek a posztját elbitorolhatja...

**RICHARD AWLINSON: TANTRAS  
(Avatár-trilógia 2.)**

A trilógia második kötetében a hőseket felelősségre vonják Elminster meggyilkolása miatt; mivel nem sikerül tisztáznuk magukat, menekülniük kell a halálos ítélet elől. Nemcsak a titokzatos Hárfások üldözik őket szerte a Tartományokban, hanem Bán nagyúr bosszúszomjas martalócai is. A hajsza végül Tantras városába veti őket, ahol az igazságosztó Torm isten avatárja székel. A kalandozók mindkét fél elől bújálva próbálják menteni a menthetőt, miközben Bán nagyúr és Torm apokaliptikus küzdelmet vívnak, először csak szolgáljaik keresztül, végül azután személyesen is.

**RICHARD AWLINSON: VÍZMÉLYVÁRA  
Avatár-trilógia 3.**

A Sors Táblái utáni versenyfutás végső fázisába ér. Cyric csapdába csalja és elárulja

társait; mindenki azt hiszi róla, hogy egy gonosz avatár szolgálatába szegődött, neki azonban saját céljai vannak. Bán nagyúr elpusztult az előző kötetben, két további alvilági isten azonban - Myrku és Bhaal - szövetkezik a Sors Tábláinak megszerzésére. A cselekmény Észak leghatalmasabb városában, az ősi titkokat rejtő Vízmelegvárban tetőzik, ahol hőseink szembekerülnek a sötét istenek összeesküvésével. A mindent eldöntő csatában számos meglepetés vár az olvasóra - kiderül például, hogy az istenek éppoly kevésbé halhatatlanok, mint a balga kalandozók, s külön érdekessége a történetnek, hogy a hön áhított ereklyék végül a gonosz Cyric kezébe kerülnek...

**RAOUL RENIER: KORONA ÉS KEHELY**

A crantai birodalom már csak rég letűnt név Ynev őstörténetében, hajdan magasztos öröksége elkorcsosult utódok kezére jutott, s egykori dicsőségéről csupán a halomsírok alatt szunnyadó élőholtak álmodoznak. Az ő hatalmukat akarja kihasználni a birodalom feltámasztására egy nagyravágó sámán, a letűnt crantai istenek utolsó hódolója. Tervéről azonban tudomást szerez az egyik legtitokzatosabb északi városállam úrnője, az alidaxi boszorkánykirálynő, és elhatározza, hogy a saját javára fordítja a helyzetet. A sámán alvilági erőkkel áll szövetségben, s titokzatos orgyilkosai elől senki sem menekül. A boszorkánykirálynő egyetlen embert állít szembe vele: Geor dar Khordakot, a megkeseredett lelkű fejvadászt, az Ikrek toroni szektájában nevelkedett ilanori ifjút, akinek ráadásul régi, engesztelhetetlen ellenségek loholnak a nyomában...

**DAMIEN FORRESTAL:  
DOOM - A POKOL KAPUI**

A világszerte ismert és közkedvelt számítógépes játék regényváltozatában Milne százados, az Amerikai Hadsereg Különleges Egységének vezénylő tisztje szigorúan titkos feladattal érkezik a Marsra: egy kísérleti állomást kell megtisztítani az oda befészkelte fegyencektől. Dolgát nehezíti, hogy tudati tartalmának ROM-ját súlyosan sebesült teste helyett egy acélváz hordozza, jól képzett kommandósok csapata helyett pedig egyetlen ember, a félvad Gontar szakaszvezető kerül a keze alá. E párosnak kell megvívnia harcát egy másik világ démonaival, akiket egy beteg elme hatalma idézett meg a tér és az idő ismeretlen dimenzióiból...

Vérbeli, mocskos szórakozás!

**DALE AVERY: A RENEGÁT**

Mágia és harcművészet eposza: hősi krónika az Ynevre-szállt gonosz isten, Amche-Ramun ellen folytatott reménytelen küzdelemről, Krán fejvadászairól és Pyarron ügynökeiről.

Dale Avery Dél-Ynev világának megalkotója. Első magyarul megjelenő regénye klasszikus forrás a M.A.G.U.S. rajongóinak és izgalmas, elgondolkodtató olvasmány mindenkinek.



# Észak Lángjai

## Szerepjáték Levélben

**Elérkezett az idő, hogy számodra, s általad íródjék a történelem**

A Quiron-tenger melléken hatalmas seregek néznek farkasszemet a rég torzalkodó Vörös és Fekete Hadurak ismét a hatalom lobogói alá szólitották Észak népeit. A Fekete Hadurak nyomasztó fölényét a sorsdöntő sagrahasi ütközet törte meg, ám a harcnak ezzel még nincs vége.

A népszerű Ynev világon immár nemcsak a M.A.G.U.S. játékosai kalandozhatnak, hanem bárki, akinek kedve van belekóstolni az ynevi kalandozók életébe. Az eredeti szerepjáték szabályai alapján kifejlesztett program lehetővé teszi, hogy egy gondosan kidolgozott karakterrel bejárd Északot, és kalandjaiddal történelmének formálójá legyél.

A játék résztvevői Ynev csodáin és lényein kívül egymással is kapcsolatba léphetnek, konspirálhatnak, és akár csapatokban is kalandozhatnak. Csakúgy, mint a többi szerepjátékban, itt sincs nyertes, és nincsenek vesztesek. A M.A.G.U.S. fejlesztői és a Valhalla szerzőgárdája a garanciáira, hogy igazán színvonalas élményekben gazdag kalandokban részesül minden jelentkező. A játék nem harc-központú, és ellentétben más hasonló játékokkal, nem az eltöltött fordulóok száma határozza meg egy-egy karakter szintjét, hanem való-ságos eredményeik.

Játékosként néhány szavas beállításokkal és utasításokkal határozhatsz meg karaktered terveit, de óvatosnak kell lenned a karakterlap kitöltésekor is, hiszen, csakúgy, mint a valóságban, a jellem és a belső tulajdonságok is kihatnak a cselekményre. Fordulónként (150 Ft) egy-egy nap történetét szabhatod meg így, melyről valóban frodalmi megfogalmazásban rövid novella számol be. A szöveg végén található írás-kép alapján pedig megtervezheted karaktered további útvonalát.

A játékba bármikor, bárki bekapcsolódhat, lennie csak annyit kell, hogy a túlórádon közölt jelentkezési lapot kitöltve elküldi a Valhalla Holding címére:

**Valhalla Holding  
Észak Lángjai  
Budapest 1088  
Rákóczi út 11. IV. 4.**

A lehetséges utasításokat, beállításokat karaktered előtörténetével együtt az első fordulónál kapod kézhez. A későbbiekben tervezzük egy szabálykönyv kiadását is, mely azonban nem helyettesítheti a M.A.G.U.S. szerepjátékot, kizárólag levelezős játék szabályait, trükkjeit és lehetőségeit fogja tartalmazni.

### Újdonságok

Mindazok, akik új játékosként szerveznek be, egy fordulót ingyen kapnak. Ehhez utasításlapjukkal egy borítékba csomagolva kell hogy feladják beszervezett társuk (társaik) jelentkezési lapját. Ha a beszerző eleve több karakter utasításlapja mellé mellékeli az új játékosok karakterlapját, kérjük jelezze, hogy melyik karakteré számára kívánja felhasználni az ingyenes fordulót.

A másik szenzáció, hogy vannak olyan különösen értékes varázstárgyak, amelyek evilági pénzt érnek. Ha egy karakter ilyen talál, azt feltüntetjük az értékeivel együtt. Amennyiben a karakternek sikerül eljutnia ezzel a pénzt érő varázstárggyal a legközelebbi városba, és ott keres egy boltot, a varázstárgyat pénzre, azaz evilági vásárlási utalványra válthatja, s ezt bármelyik Valhalla boltban levásárolhatja. Természetesen az efféle kincseket a karakterek egymástól is elvehetik, a jutalom azé, aki eljut vele a boltba.

### Kitöltési útmutató a mellékelt jelentkezési laphoz

Kérünk, hogy adataidat olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel írd le. Ha lehet tollal, de semmiképpen sem ceruzával!

Az egyszerűség kedvéért jó lenne, ha a fordulód befizetéséről szóló feladóvevény fénymásolatát is mellékelnéd a karakterlap mellé, ezzel jelezve, hogy hány fordulóra fizetted be előre.

A felső rovatba a néved és a pontos postacímöd kerüljön, melyet ellenőrizz, hiszen hiányában nem tudjuk feladni a válaszevelet, és értesíteni sem tudunk arról, hogy hibásan, vagy hiányosan töltötted ki ezt a rovatot. Ha lehet, adj meg egy telefonszámot, melyen keresztül eljuthatunk karaktereddel kapcsolatban felmerülő kérdésekre.

A karakter nevének kitalálásakor, ha már abszolút nincs ötleted, javasoljuk, hogy fordítsd el, illetve írd át valamiképpen kedvenc fantáziáhozod nevé, de semmiképpen ne az eredetivel próbálkozz, így elkerülhetjük, hogy csak a városállamok területén ne kalandozzon 20-30 Rambo, illetve Raistlin, nem beszélve Kitaráról, avagy Drizzt Do Urdenről. Ha ez a megoldás sem tetszik, bízd ránk hősöd nevének kiválasztását, ebben az esetben ynevihez illő, hangzatos, bár a többiek számára esetleg ismételten nevet kapsz majd. Ha így döntesz, a "Tetszőleges" felírat kerüljön a karakter nevének helyére.

Mint már említettük, fontosak a karakterek belső tulajdonságai, így ezeket különös figyelemmel válaszd ki, tudva, hogy bizonyos esetekben ezek döntenek karaktered sorsa felől. Vigyázz, hogy belső tulajdonságaid ne ütközzenek túlzottan alapvető jellemedről, de érdemes kipróbálni néhány érdekes kombinációt.

Fegyvereid és képzettségeid kiválasztásához a M.A.G.U.S. szabálykönyvét ajánljuk, a könyv, illetve ötlet hiányában ide is kerülhet a "Tetszőleges" felírat.

A megjelenés rovatba egy rövid, de igényes leírás kerüljön, melyet azok olvashatnak majd, akik karaktereddel találkozhatnak. Hajad, szemed, és bőröd színét innen nyugodtan kihagyhatod, hiszen ezt az információt is megkapják azok, akikkel találkozol, és nem volna túl érdekes mindenki elismételni.

A képességek meghatározása dobással történik, azaz a véletlennek múlik, azonban szem előtt tartjuk azt az igényt, hogy a játékos számára fontos képességek ne lehessenek alacsonyak, így egy képességet legfeljebb kétszer megjelölve ezt még két alkalommal újra dobjuk, és a legmagasabb érték lesz a végleges. Ez egy képességgel hajtható végre. Két másik képesség mellé "x"-et téve ezeket még egyszer újra dobjuk, szintén a magasabb értéket véve véglegesnek.

A karakter képzettségeit a következőképp kell megválasztani: minden karakter megkapja a M.A.G.U.S.-ban szereplő alapképzettségeket, továbbá mindazokat, mire van. Képzettségpontja. A rendelkezésre álló helyre listát kell készíteni a felvenni kívánt képzettségekből. Ezekből annyit tud elsajátítani a karakter, amennyire pontja van. Tehát a lista legtetetején kell állnia a fontosabb képzettségeknek, az alján pedig azoknak, melyek kevésbé lényegesek. Ha a karakternek maradt még Kp-ja, de az a következ képzettségre nem elég, a maradék Kp a következő Tapasztalati Szint-elérésekor kerülhet majd felhasználásra.

A harcértékek elosztása úgy történik, hogy a lekörtött (M.A.G.U.S.-ban zárójellel) értékeket elosztjuk, a maradékot pedig szabadon oszthatod el a KÉ, TÉ, VÉ és CÉ között, a Jelentkezési lap erre szolgáló rovatában.

Az Fp és Ép, továbbá a Pszi és Mana pontok mennyiségeivel nem kell foglalkoznod, ezeket vagy a véletlen, vagy a kasszt határozza meg. Az Fp-k értéke egyébiránt minden első Tsz-ű karakternek maximális lesz, Pszi-vel természetesen csak akkor rendelkeznek azok, akiknek a kassztjából nem számít alaptudásnak, ha Képzettségpontot áldoztak megismerésére.



## Jelentkezési lap

sem kéred

**Nome:** \_\_\_\_\_

[illegible]

**Testsúlya:**

**sunyi.aljas**

szenvdélyes

**Különleges ismertetőjele:**

[illegible]





Ma formabontás következik, ugyanis úgy döntöttem, hogy elmarad a szokásos bevezető szöveg. Több oka is van ennek, egyrészt amúgy is utálok megírni, másrészt senki sem kíváncsi rá, harmadrészt csak a helyet foglalja a levelek elől, negyedrészt pedig annyi ismeretlen levelet találtam egy elvett körülményem alkalmával, hogy majdnem meg is ijedtem tőle. Leginkább ez az utolsó ok, ami miatt nincs most bevezető, mert kell a hely a sok elmaradt levélnek. Arra vagyok kíváncsi, hogy legközelebb hol fogok egy újabb nagy adag elfeledett levelet találni. Na mindegy. Eből persze az is következik, hogy aki eddig nem kapott választ a levelére, az jobb ha vár egy kicsit, aztán pedig lemond róla. A nagyon kitartóak és kíváncsiak meg erőszakosak persze megírhatják újra a levelüket, hátha az egyszer nem tűnik el valahol itt a szobámban, bár erre kis esélyt látok, mert ehhez képest a Bermuda háromszög egy közlekedési táblákkal bőven ellátott közlekedési játékpark. Nos, akkor erről ennyit, más egyébről meg most nem írok, hiszen mint tudjuk, ma nincs bevezető.

## Brazil féle Amiga help

Igen, jól látjátok, még mindig nem szűnt meg. Egyre másra érkeznek a levelek, amikben az infokat kérték. Erősen meg is vagyok lepődve, hogy ennyi embert érdekel a téma, de igazából azért örülök neki. Csak így tovább, csak így tovább.

## Kis zenész nagy ötlete

Hi Brazil! Megint én vagyok. Bár lehet, hogy még nem is kaptad meg az előző leveleimet. *(Dehogynem. Csak épp nem tudom, merre kallódik... - Brazil)* Lemez is van abban. Na lényeg a lényeg, van egy elég idő óta kérés, jobban írva kérés. Szerinted melyik "művész" (vagy igazi vész) nevet válasszam. Nick, the little beginner vagy Májki a kis kezdő. Tudod a legelsőről már lemondtam (Miki, the great musician). Valószínű a Májki mellett döntök, mert bent is így hívnak a kézbesítők.

Ohó, úgy veszem észre, erősen visszafogtad magad. Csak nehogy megártson. Egyébként ha rám hallgatsz, akkor úgy hívd magad, ahogy akarsz, de ha már mindenképpen a véleményemre vagy kíváncsi, akkor legyél Májki, akkor legalább nem kell új névhez hozzászokni, az ugyanis meglehetősen strapás meg felesleges időtöltés. Ezt ezek szerint jól eldöntöttük, most akkor lehet, hogy én keresztapa lettem?

Ja egyébként postán dolgozom. Jeee!!! *(Aha! Szóval te hajtod félbe az újságokat. - Brazil)* Most jön egy ötlet, amitől végtelen % hogy rosszul leszel. Mivel a legújabb GURU-ban olvastam, hogy tők jó programozó vagy *(HOL olvastál te ilyen hülyeséget??? - Brazil)*. Írhatnál KÖNYVET az Amiga programozásáról. Brazil élsz még? Jól vagy? "Pulzus? Sziké! Törést! Valószínűleg életben marad, de az agyi működése nem lesz tökéletes. Hogy érti? A könyv szó hallatán rohama lesz mindig." Na szóval útmutatást

adhatnál a kezdőknek az assembly terén. Utána jöhetnek a profi dolgok a programozás-technikában. Mondjuk lehetne lemez melléklet is a könyvhöz (Nyugi Brazil!), amiben a forráskódok lennének stb. Na, nagyon szépen megkérlek, sőt még aláírást is fogok gyűjteni az igényfelmérés érdekében. Tedd meg légyszi az Amigás társadalom és a gép feltámadásának érdekében! Lehet, hogy sokan a te könyved *(Aaaargh!!!)* (Nyugi!!!) által válnának jó programozóvá. Utána pedig egy érett programozó társadalom lépne a színre, akik Magyarországon népszerűsíthetnék a mi elhanyagolt szupermasinánkat. Mi lehetnének az Amigák új hazája. Bár már az is elég utópisztikus, hogy te megírod a könyvet *(Áááá! Puff. Crash)* (Fogják le!!!). Én azért bízik benned. Gondold meg! Aludj rá egy párat! Remélem vagy úgy is lehetne írni, reméljük jól döntesz. (...) Májki, a kis kezdő (Németh Miklós, Budapest)

Tudod az az érdekes, hogy nem te vagy az első és egyetlen, aki egy ilyen könyvet szeretne látni. Viszont ilyen szépen és meghatóan még senki sem kérte ezt, és nem is bírtam megállni, hogy ne idézzem ilyen hosszan leveled ezen részét. Tök jó. Lelki szemem előtt már látom magam, amint az amigás társadalom és az Amiga megmentőjeként a nép leborul előttem és hálaimát rebeg az ő nagy jötevőjének... Nem, inkább ebből mégsem kérek, köszönöm szépen. Egy darabig lehet, hogy jól esne, de később meglehetősen zavarba a dolog. Mellesleg ki volt az az elvetemült aki azt mondta neked, hogy én jó programozó vagyok? Sürgősen küldd el szegényt kivizsgálásra, mert komoly problémák lehetnek vele. Még hogy rólam ílyet terjeszteni. Ez magában foglalja azt is, hogy dolgozol is. Rémes, még rá gondolni is szörnyű! De jó, tegyük fel (mondom: tegyük fel), hogy jó programozó vagyok. Ettől még egyáltalán nem biztos, hogy a rendelkezésemre álló tudást képes vagyok másnak úgy átadni, hogy abból valamit is megértsen és tanulni tudjon. Ez vonatkozik könyvre és szóban tanításra egyaránt. Az egy másik szakma, tudomány, adottság, akármilyen, amivel én egészen biztosan nem, vagy csak minimális szinten rendelkezem. Esetleg majd ráveszek valakit, vagy valakit, hogy álljanak neki egy ilyen könyv elkészítésének. A Prunoki egyszer már tett ilyen felelőtlen kijelentést, ha jól emlékszem. Majd utána járom meg utánakérdezek nála, feltéve ha valaki vállalja, hogy kórházi kezelésem ideje alatt mindenféle finomságot hoz nekem a kórházba. Esetleg ha valaki nem bír magával és ilyen könyvet akar írni, akkor elintézem neki, hogy Aurum kiadja a könyvét. Persze ehhez mindenképpen szükséges, hogy most ebben a pillanatban nekezdj az aláírásgyűjtéshez. Lehet mindjárt a könyv árát átutaló csekkre aláírni, az elég meggyőző, pláne, ha összejön belőle néhány ezer. Ebben az esetben lehet róla szó, úgyhogy mostmár csak rajtad múlik,

hogy megmentem-e az Amigát és az amigás társadalmat...

## Könyvről még egyszer

Szasztok! No intro, a lényegre térek! Ha jól emlékszem egyszer az egyik GURU-ban azt írta valamelyikőtök (azt hiszem Aurum), hogy szeretnétek megjeleníteni egy könyvet az Amiga programozásáról. Néhány számmal utána meg bejelentettétek, hogy mégsem adjátok ki. Ezt hogy képzelétek??? (...) (Vörös Viktor, Dunaújváros)

Megjegyezném a kétkedőknek, hogy ez a levél különösebb keresgélés nélkül akadt a kezembe. Nem mintha ettől megváltozna a hozzáállásom és most azonnal nekiállnék könyvet írni, de legalábbis bizonyítéknak jó. Persze nem arra, hogy mennyien akarnak amigás könyvet, hanem a rebellis Aurum ellen. Volt ugyan némi kételyem abban, hogy ki mondhat ilyen felelőtlenégeket a Prunokin kívül, de mostmár belátom, hogy abszolút fölöslegesen kételkedtem. Naná, hogy az az elvetemült volt, kerüljön csak a kezem közé (csak ne lenne akkor nagy darab, meg ne lenne annyira a barátnak, úgy meghúznám a fülét). Sosem bírtam magával és mindenféle könyveket ír mindenféle amigás dolgokról. Hmmm. Esetleg talán mégis rá kéne vennem, hogy írja meg azt a könyvet? Talán még a Prunoki is megdumálható... Amilyen nagy szívük van ezeknek az én barátainak... (hátha nekem nem is kell egy sort sem írnom és mégis én leszek az amigások megmentője!)

## Amigás dörögések

Tisztelt GURU Team és Brazil! Hosszas gondolkodás után úgy döntöttem, hogy levelet írok Neked. (...) Kérem kis levelem elhelyezését a levelezésbe. *(Tessék. - Brazil)* Tőled viszont azt kérdezném meg, hogy mi alapján osztjátok el a GURU és a PC GURU játékleírásait, ugyanis többször tapasztaltam, hogy a PC GURU is tartalmaz Amiga programleírást. Nem akarok két (vagy több) újságot venni, lassan már a GURU-ra se nagyon lesz pénzem. Egy amigás lemezújságban *(Melyikben? Komolyan kérdezem. Érdekel a dolog. - Brazil)* olvastam egy véleményt, hogy a PC GURU olvasóinak egy része kényszerűen amigás! Ebből esetleg azt a következtetést vonhatjátok le, hogy kevesebb az amigás, csökkentitek az infok mennyiségét, hiszen úgy láthatjátok, hogy csökken rá az igény.

Öööö, izé. Most nem igazán tudom, hogy miképpen írnak le nektek az igazságot, bár igazából mindegy, mert ki ezért ki meg azért nem hiszi el. Na mindegy, azért megpróbálom. Szóval. A cikkek elosztásánál egyáltalán nem vesszünk olyan szempontokat figyelembe, hogy "namost ezt majd az amigásoknak is a PC GURU-ban kell elolvasni" és viszont. Egészen egyszerűen arról van szó, hogy ami PC-s játéknak érkezik, az vagy a PC GURU-ba vagy a normál GURU-ba kerül, ami meg amigás-



*nak, az egyértelműen csak a normál GURU-ba kerül. Sokan sokszor kérdezik, hogy ha a GURU alapvetően amigás újság, akkor miért van benne PC? Hát azért, mert nem csak amigás, nem csak PC-s, és nem csak C64-es, hanem mindenképp valamennyi. Egy olyan egyveleget próbálunk benne összeállítani, ami mindenkinek érdekes lehet (én pölcög mindig elolvasom a C64-es cikkeket, pedig a közlemben sincs C64-es, sajnos). Persze az amigás túlsúly nem véletlenül van jelen a lapban, hiszen valóban nincs Magyarországon még egy olyan lap, ami ezzel a géppel foglalkozna. De nem csak Amigával. A PC GURU viszont egy olyan lap, ami csak PC-vel foglalkozik. Elvileg. Mert mint írtad, sok olyan leírás van, ami így vagy úgy jó az Amigásoknak is. Ez azért van, mert (a közhiedelemmel ellentétben) igen sok játéknak van amigás verziója is. Ezzel kapcsolatban viszont folytatott leveledet.*

Szerintetek az Amiga haldoklik. Ebbe nem akarok belemélyedni, szerintem a fejlesztők hagyják cserben az Amigát. Ismerem egy-két nyugati újságot (pl. Amiga Format) és ha az Amiga haldoklik, akkor miről ír az az újság havonta 150 oldalon? Jó, persze ebből kb. 50 oldal hirdetés (Több. - Brazil), de még mindig ott van 100 oldal! Szívesen megnézném az AF két-három évvel ezelőtti számait, a Fénykorból. Ha lenne rá pénzem, én is az AF-ot venném, és hagynám a francba a GURU-t (má' bocs), de túl drága ahhoz, hogy havonta megvegyem. Akkor viszont maradnom kell a GURU-nál, így viszont az engem érintő híreknek csak a tört részét kapom meg. (Csak egy példa: Bazooka Sue, Evasive Action és Skeleton Krew van A500-ra is). Ha helyettesítenék meg egy számat, megvalósítanám az amigások régi vágyát, a PC nélküli GURU-t, és az Amiga nélküli PC GURU-t. (Sejtésem szerint a számok eladása miatt csináljátok így)

*Nem. Ez így ebben a formában nem igaz. A PC GURU esetében erről egyáltalán nincs szó. A normál GURU esetén viszont részben igaz amit írtál. Ott egészen egyszerűen ellen bele még más is és nem csak Amiga, ellenkező esetben még megéme az újság körülbelül 2 vagy 3 számat, aztán csőd vagy olyan áremelés következne, hogy akkor már inkább te is megvennéd az AF-ot. Részben ezért vegyes a GURU, részben azért mert ez a koncepciója is.*

A GURU-ban meg lehetne növelni a raytracing, a demológia, a levelezés(l) (Nem. - Brazil), a zenemánia, az AMOS és a hírek rovatokat. De hát "Back to Reality!". Arra viszont megkérnélek titeket, az Amigát ne intézzétek el annyival, hogy mindennek hagyjatok egy-egy oldalt, benyomtok egy tők homály képet és kész. Az emberek az az érzése, hogy a C64-en az Art Studio-val összebaromkodtok pár képet, lefényképezitek és beteszitek egy adott programhoz. Vissza a régi képminőséget! Az sem igaz, hogy a demológiában csak AGA demokróli lehet írni. Egy listában találtam egy In-

just Sentence nevű 94-es kreálmányt. De mi az isten az? (Hacsak az nem. - Brazil) Véleményem szerint senki sem bánná ha az 500-as demokról is írnatok, vannak 500-ra is jók szép számban. (Köpd ki őket azonnal?! - Brazil) Az újság megjelenési idejével kapcsolatban csak annyit, hogy egy éve márciusban vettem meg az áprilist, most áprilisban fogom megvenni a márciusit. (Ezt hívják naptárreformnak. - Brazil) Romlik a papír minősége, nő az újság ára. Ne legyetek olyan mint a \*\*\*, azaz remek külső, de belül meg kong az ürességtől. Legközelebbi levelemig is, Brazil, vigyázz a többiekre, és ne önts le sörrel a billentyűzetet, kár az belé! (Gáspár Márton Imre, Eger)

*Először is nyugodj meg, a sört inkább magamba mintsem a billentyűzetbe töltöm. Jobb az úgy. A papír minősége szerintem az utóbbi időben javult, bár kétségtelen tény, hogy volt egy időszak amikor nekem sem tetszett. Az árról nem igazán tudok mit mondani, ennyi. Muszáj volt emelni, és ha dicső vezéreink ezt így folytatják tovább, akkor nem tudom mi lesz. No de ezek csak mellékes dolgok, nézzük a komolyabb témát. Hidd el nekem, hogy nem mi intézzük el az Amigát egy kézlegyintéssel. Csak-hogy és de. Mi a lapban csak azokról a programokról írunk, amelyek: 1. megérkeznek hozzánk, 2. elérik egy valamirevaló program színvonalát. Általában az 1-es ponttal van gond az Amiga esetében. Kévség cég küld amigás stuffot, hiszen mostanában először megjelenik PC-n a game, aztán Amigán, de azt az esetek nagy többségében elfelejtik küldeni. Az is igaz azonban, hogy az új nagy és komoly meg szép meg multimédiás (amiktől általában hányingerem van) programok csak PC-n jelennek meg, igazán komoly fejlesztés Amigára kevés van. Példa erre az ECTS, ahol bizony elvélte volt (volt???). Amiga, vagy legalábbis Amiga program. Ennek ellenére még mindig erős azt mondani, hogy az Amiga a végét járja, bár mindenképpen a komoly gyengélkedés jeleit lehet felfedezni. Nagyon sok program jelenik meg rá, de sok csak késve a PC verzióhoz képest. Ami eleve amigásnak készül, az egyből megjelenik, és ha tényleg amigás program, akkor tül, hogy jó is, más ne mondjak ilyen pölcög a Chaos Engine 2. Az biztos, hogy sosem lesz már olyan, mint a fénykorkorban, de az is biztos, hogy az Amiga még igen hosszú ideig megmarad, talán egy kicsit még erősödik is. Majd meglátjuk. Kisdobos becsszóra mondom, amennyire rajtam múlik (semennyire sem), azon vagyok, hogy a GURU-ban minél több legyen az amigás info.*

#### Programrendelésről ez az

Kedves szerkesztőség! Azt szeretném megtudni, hogy az Unlimited Adventures játék mennyibe kerül. És még azt, hogy a Microsoft Entertainment Pack-ot egybe vagy külön lehet megvenni, és ennek is mennyi az

ára. A választ a következő címre kérem: (...) És még láttam, hogy ennek az előző programnak több része is van. Abból is kérem, hogy milyen játékok vannak és hogy hány forint. A választ 14-e után kérem. Erdekelnek más PC-s programok is. Szeretném a logikait és az autóversenyeseiket, meg az akciós programokat is, no meg a verekedőseket is és a sportosakat is. Egyszóval mindegyiket.

Írta: Fogarasi Mihály 10 éves, Budapest.

*Mivel egyre több ilyen jellegű levél érkezik mostanában a szerkesztőségbe, ezért kénytelen vagyok a nagy nyilvánosság előtt helyre tenni néhány alapvető dolgot. Először is el kell írtam, hogy nagyon örülök az ilyen leveleknek, örülök, hogy sokan akartok programokat venni stb. De. Jó lenne, ha a levelek megírása előtt elolvasnátok a hirdetések szövegeit. Ugyanis ott pontosan le van írva, hogy mi mennyi és ki árulja. Namost ebből következnek, hogy: 1. ott lehet megtalálni a programok árait, 2. ott lehet megtalálni a forgalmazó címét és telefonszámát is. Természetesen az árak változhatnak, hálá ennek a remek kis magyarországi helyzetnek, és valóban célszerű a forgalmazót emiatt felhívni, de semmiképpen sem levélben érdeklődni róla. Az ok egyszerű: mire a válasz visszaér, megint nem annyiba kerül a prog. Amit a GURU forgalmaz, ott az ár a következő szám megjelenéséig nem változik, a többi szoftverforgalmazó viszont azt csinál, amit akar. Fontosnak tartom még egyszer felhívni rá a figyelmet (pedig már sokszor megtettem), hogy a GURU csak és kizárólag azokat a programokat árulja, amelyeket az újságban hirdet. A többi cég természetesen sok minden mást is kínál még, ezért az javaslom, őket is keressétek meg vásárlás előtt, ha lehet többet is, hiszen mind a kínálat, mind az árak jelentősen eltérnek. Arra még megkérném mindenkit, hogy saját extra kívánságaira ne tölünk vagy tölem várja a segítséget, mert egészen egyszerűen nem tudunk vele foglalkozni, pedig akkora, de akkora szívünk van. Pláne nekem, de hát én is olyan, de olyan elfoglalt vagyok...*

Hú de kellemetlen. Van itt még egy csomó levél, csak a hely kezd már megint elfogyani. Na nem baj, majd legközelebb megint elmarad a bevezető, és akkor megint egy picit több fér ide. Sőt, majd elmarad ez a befejező duma, ami szintén tők fölösleges, és csak megszokásból csinálom ezt is. Bár ezen még gondolkodom, mert az is lehet, hogy enélkül akadnak olyan emberek, akik nehezen vagy egyáltalán nem lennének képesek elaludni. De most szerencsére még van befejezés is, aminek most mindjárt vége, úgyhogy lehet szépen elvonulni aludni. Jó éjt gyerekek, búcsúzik tőletek szép álmokat kívánva a:

Brazil

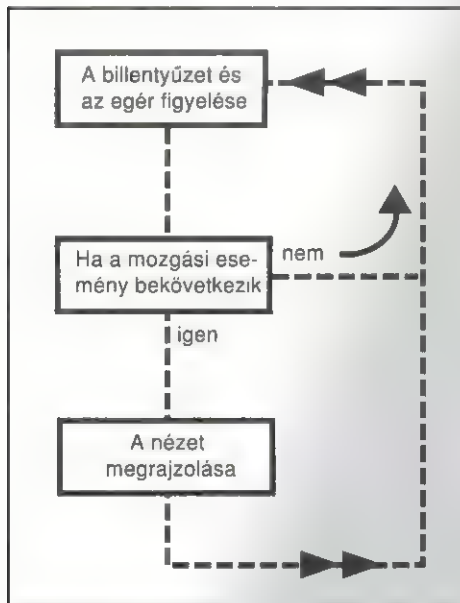


# AMOS the Creator

A múlt hónapban egy játékprogram vázának az ismertetését kezdtük el. Hogy ebből a vázból valójában milyen RPG játék lesz, az első sorban rajtad múlhat. Persze ez a váz számos korlátot tartalmaz, melyek kiküszöbölése a kód teljes átírását jelentené, ám megismerkedhetünk a játékprogramozás alapvető követelményeivel, ráérezhetünk a nehézségekre és tapasztalatokat szerezhethetünk Amos programozásunkhoz.

Akinek sikerült felkelteni érdeklődését, ne habozzon kérdéseit levélben feltenni. Csak saját legjobb tudásunk szerint igyekszünk segíteni mindenkit, választ adni minden kérdésre.

A program valójában egyetlen hurok, melynek folyamatábrája egyszerűen kb. így néz ki:

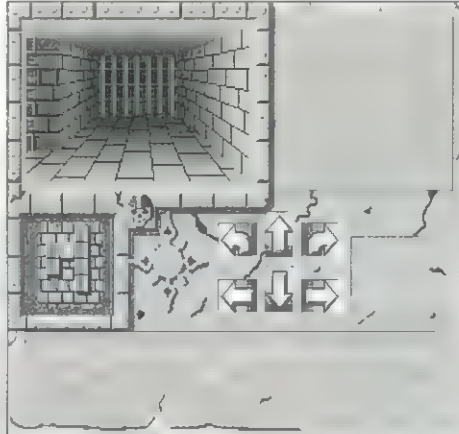


Tulajdonképpen az összes többi funkciónak, mint pl. gombok nyomogatása, tárgyak kezelése, teleportok hatása, mind-mind ebbe a hurokba kell beépülnenek.

A falak grafikai anyagát 4 IFF kép tartalmazza, amit a program indulásakor szétdarabol 92 db blokkra. Ezekből a blokkokból építi fel a labirintus falát. Nagy előnye ennek a megoldásnak, hogy a fal készlet - a méretük megtartásával egyszerűen ábrázolhatóak anélkül, hogy a programban bármit is változtatni kellene.

A szerző által mellékelte változat is legalább 1 Mb memóriát igényel, de ez még a program kiegészítéséhez is elegendő. A monsterek száma négyre van korlátozva, ebből kettő animált, kettő pedig álló. Persze megoldható, hogy szintenként más monsterek legyenek, ezeket lemezen kell tárolnunk.

A program listáját terjedelme miatt nem közöljük le, ám a lista megértéséhez elengedhetetlen információkat megpróbáljuk átadni ezen az oldalon.



Nézzük a legfontosabb változók neveit:

**NOPRIMS** a grafikai blokkok száma.

**XM** és **YM** tárolja a játékos aktuális pozícióját a labirintusban.

**COMP** az irányító állását tárolja az alábbiak szerint:

COMP = 1 Észak

COMP = 2 Kelet

COMP = 3 Dél

COMP = 4 Nyugat

**XEND** és **YEND** a labirintus méretének a szélessége és magassága.

**LV** az aktuális szint száma

**CURRCOL** a képernyő színe.

CURRCOL = 1 szürke

CURRCOL = 2 piros

CURRCOL = 3 kék

CURRCOL = 4 zöld

**NON** a monsterek száma.

**CURRNASTY** a jelenleg memóriában tartózkodó monsterek száma (az esetleges vírus nincs benne).

**NOOBS** a játékban szereplő tárgyak száma.

A program indulásakor két képernyőt nyit meg. A **BLOCKS** procedúra betölti a négy IFF képet és 92 részre feldarabolja. Ezután az egyik screen fogja tartalmazni a játék képernyőjét, míg a másik - egy kisebb méretű - a nézet következő képét. Ez utóbbi a háttérben van és csak megrajzolása után kerül az első képernyőre.

A szintek felépítését az alábbi tömbök tartalmazzák, ahol az első elem a szint sorszáma, és ezt követik a koordináták:

MAP(level, y, x)

0 - átjáró

1 - fal

2 - lépcső fel

4 - lépcső le

6 - fa ajtó

8 - rács

10- gödör a talajban

11- titkos átjáró

12- lárva pocsolja

14- víz pocsolja

16- sav pocsolja

18- teleport

Egy másik hasonló tömb a szinteken lévő kapcsolókat, kulcslyukakat határozza meg:

OMAP(level, y, x)

A harmadik tömb azt határozza meg, hogy az OMAP() által jelzett kapcsoló a falblokk melyik oldala felől elérhető:

Északi fal = 2

Keleti fal = 4

Déli fal = 8

Nyugati fal = 16

Az utolsó térkép tömb a monsterek elhelyezkedését írja le, ez az **NMAP()**, melynek felépítése megegyezik a fentiekével.

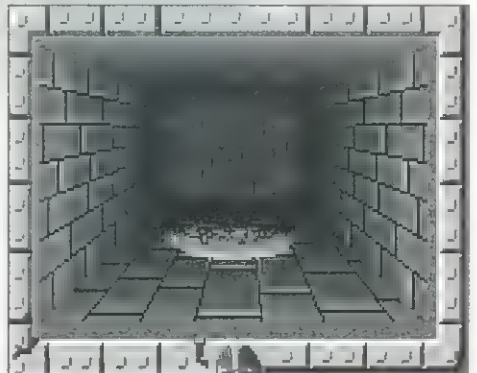
Ma már elképzelhetetlen egy RPG automapping nélkül. Ennek egy egyszerűbb formáját hozza létre minden lépésnél a **STATS** eljárás.

A képernyő alján egy szöveg ablak található. Ide az üzeneteket a **MESSAGE[O\$]** eljárással küldhetjük ki, ami mindaddig ott marad, amíg arról a pozícióról el nem lépünk.

A szerző még sok hasznos tanácsot ad a mellékelte dokumentációban, ahol ötleteket is ad a továbbfejlesztés irányairól. Amennyiben érdeklődés mutatkozik a téma iránt, szívesen visszatérünk rá és kiegészítjük a helyszűke miatt rövidre fogott mondókánkat.

Továbbra is legyen veletek az Amiga és a GURU!

Lázi & Angler





# Zene Mánia

Gondolom már senki sem csodálkozik, hogy megint a Quadra Composer a téma, de már közeleg a vége (az Imagine-ről már évek óta írnak, pedig az is csak egy program). Még a tavasz sem akadályozhat meg abban, hogy leírjam nektek, amit a QC-ről tudni illik.

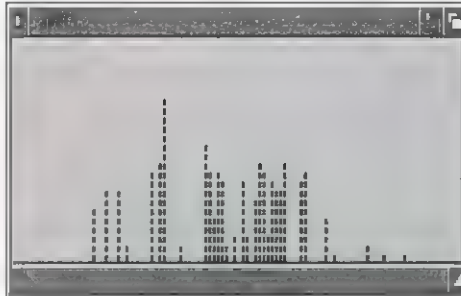
## Quadra Composer (Amiga -folytatás)

A következő megtárgyalandó téma a MIXER menü, melyben a patterneinket rakhatjuk a megfelelő sorrendbe. Bal oldalt láthatóak a patternek, jobb oldalt a pozíciók. Egyszerűen csak meg kell fogni valamelyik patternt vagy pozíciót az egérrel és oda helyezhetjük, ahova akarjuk. Az alsó két Gadget-ből a jobb oldali kitörli a kijelölt pozícióhoz tartozó patternt, a bal oldali pedig átmásolja a kijelölt patternt a kijelölt pozícióba.

A következő a TEXT ablak. Itt mindentféle szöveges jelzéssel láthatjuk el a zenénket. Felülre írhatjuk a zene címét, alá a szerző nevét, alá az aktuális hangminta nevét, alá pedig az aktuális pattern nevét. Az alatta levő ablak egy státusz mező, ahol a gép az éppen aktuális üzenetét közli velünk.

A következő a NOTE EDIT WINDOW, ahol néhány hasznos parancsot hajthatunk végre a hangjegyeken. Az első az EXPAND, mellyel az aktuális pattern aktuális csatornájának aktuális pozíciójától duplájára növelhetjük a köztük a hangjegyek között. A Clear törli az aktuális pattern aktuális csatornájának aktuális pozíciójában lévő hangjegyet. A SWAP felcseréli az aktuális pattern aktuális csatornáját azzal amelyiket a SWAP hatására előkerülő menüből kiválasztjuk. Az EXCHANGE SAMPLE az aktuális pattern aktuális csatornájában kicseréli az aktuális hangszert az általunk választottra. Az alatta levő tizenhat gadget-ből a bal oldali nyolc az aktív, a jobb oldali nyolc az összes hangszere hat. A TRACK feliratú oszlopok az aktuális hangcsatornára, a PATTERN feliratúak pedig az aktuális patternre hatnak. A NOTE UP fel, a NOTE DOWN pedig le viszi fél hanggal a hangjegyeket, az OCTAVE UP fel, az OCTAVE DOWN pedig leviszi egy oktávval a hangjegyeket a fentebb említett feltételekkel.

A következő a SPECTRUM ANALYZER WINDOW. Itt egy ízléses kijelzőt kapunk, melynek a mérete szabadon változtatható, de a jó kinézetén kívül más értelme nincsen.



A következő a QUADROSCOPE WINDOW, melyre szintén egy ízléses kijelzőt kapunk, melynek a mérete szintén szabadon változtatható, de a jó kinézetén kívül más értelme szintén nincsen.

Alatta található a SPLIT KEYBOARD WINDOW, mellyel a billentyűzet több hangszere osztható fel (Például: több dob hang vagy több hangmintából álló zongora...). A SPLIT alatt álló szám az épp aktuális billentyűzet-felosztás száma, melyhez az ADD-dal adhatunk hozzá egyet és a DELETE-fel törölhetjük ki az aktuálisat. A FROM jelöli, hogy hol bontsuk meg a billentyűzetet, a BASE pedig azt jelenti, hogy melyik hangmagasság kezdődjön a FROM-nál beállított billentyűn. Az ADD PART rakja be a beállításokat a listába, ettől kezdve él a SPLIT. Minden PART (rész) az aktuális hangszert veszi fel, ezért az újabb partok létrehozásánál váltsunk hangszert (CTRL + jobb, bal nyílak). Remélem mindenki számára világos, hogy egy SPLIT-nek egy part esetén nincs sok értelme



me (bár így el tudjuk transzponálni a hangszerünket a billentyűzeten).

A MIDI IN WINDOW lenne a következő amit meg kellene tárgyalni, de ezt most nem tesszük, mert hiába írnék le bármit is, azt úgysem tudom kipróbálni, de amint lesz rá lehetőségem egy zenemániát (vagy többet) a MIDI rejtelseinek fogok szentelni.

Az utolsó a PREFERENCES WINDOW, ahol a program alapbeállításait tudjuk elvégezni. A SCREEN MODE a képernyő formátumáért, a PALETTE a színeiért felelős. A BIG SCOPE ACCURACY és a BIG SPECT ACCURACY a kijelzők pixeleinek számát állítja. A HEX és DEC mezők arra szolgálnak, hogy számokat váltsunk át 16-ból 10-es számrendszerbe. Csak írjunk egy számot valamelyikbe és nyomjuk meg az enter-t. Nagyon jól lehet használni. A FAKE CHIMEM (ECS) az Amiga 500 belső Fast memóriáját Chip memóriaként használja, ha van ilyen. Az RMB ACTIVATE ha be van kapcsolva, akkor a jobb egérgombbal aktiválhatjuk az ablakokat (ha éppen működik a jobb egérgombunk). A FAST GRAPHIC kapcsolót akkor kell kikapcsolnunk, ha valamilyen grafikus kártyát használunk (PI: Merlin, Retina...).

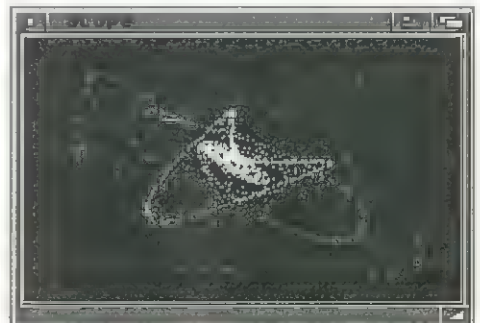
Az INFO WINDOW némi információval lát el minket.

A tele Play gomb (háromszög) az aktuális patterntől játssza a zenét, az üres csak az aktuális patternt indítja el. A két Record gomb (kör) ugyanaz mint az előző, csak felvétel és nem lejátszás. A Stop gomb (négyzet) az előzőeket állítja le. Az EDIT gomb pedig az Edit (szerkesztés és nem pedig a sarki virágáruslány) üzemmódot kapcsolja be.

Itt el is fogytak a funkciók. Már csak az Effekt parancsok és a billentyűzet funkciók maradtak hátra, de ezek már a jövő hónapra maradnak, aztán be is fejeztük a QC maratoni leírását.

(folyt. köv.)

Petroff





# Hardware bazár

## Video Backup System 3.0

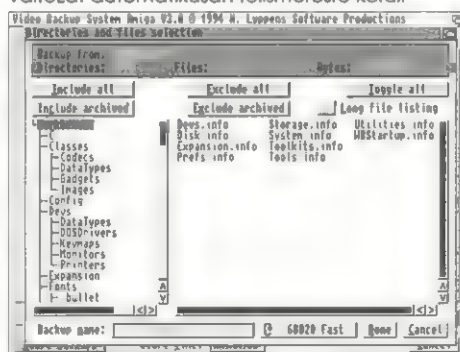
Egyik korábbi cikkünkben említettük, hogy az Amiga floppy kezelése kissé eltér az IBM PC-kétől, e tény egyik következménye, hogy Amigán nem terjedtek el a PC-n korábban roppan népszerű Colorado (kompatibilis) streamer-ek. Lehet ugyan streamer-eket kapni Amigához, (nemcsak az egyre jobban terjedő DAT-okra kell gondolni). E hardware-eket használatát a legtöbb backup program támogatja. Az SCSI csatlakozók kevésbé elterjedtsége és az SCSI perifériák viszonylag magasabb ára miatt nem nagyon ismernek a felhasználók körében.

A Video Backup System nem egy új kiegészítő, a legelső változata már évekkel ezelőtt megjelent, de igazán népszerűvé csak a legutóbbi időkben vált. Ennek oka a szükséges hardware és software viszonylagos olcsósága (feltételezve, hogy már rendelkezünk video-val), és az adattárolás relatív alacsony költsége. Maga az ötlet nem teljesen új, lassan egy évtizede már hazánkban is volt egy VHS alapú archiváló rendszer (PC-hez), mely megvásárlásával könnyen lehetett megindokolni, hogy miért kell video-t vásárolnia a cégnek. A mostani megoldás sokkal kevesebbe kerül, igaz lassabban is működik.

A VBS hardware-e viszonylag egyszerű, több változatban kapható a felhasználási igényeknek megfelelően - létezik RCA és SCART csatlakozós video-khoz. A csatlakoztatás egyszerű: az Amiga összetett videojelet (A1200), ill. A500 esetén a monokróm videojelet a video videobemenetére, a video videokimenetét az Amiga soros portjára csatlakoztatandó "dugó" bemenetére kell csatlakoztatni, a dugó kimenetét pedig a kompozit monitorra csatlakoztathatjuk. (Ez utóbbi fényleg opcionális, mert ha pl. a video RF-en keresztül van a TV-hez csatlakoztatva, akkor azon keresztül is látjuk, hogy merre járunk a szalagon.) A soros portra csatlakozó hardware-re csak az adatok visszaolvasásához van szükség, bár a software mentéskor is ellenőrizni, hogy a video-ról visszajön-e a kép, azonban e funkciót ki lehet kapcsolni. A VBS-hez kapcsolódik még egy további hardware kiegészítő, mellyel A3000 és A4000 esetén összetett videojelet lehet előállítani (egy egyszerűsített modulátorra kell gondolni, mely monokróm videojelet állít elő és az RGB port átvételére kerül).

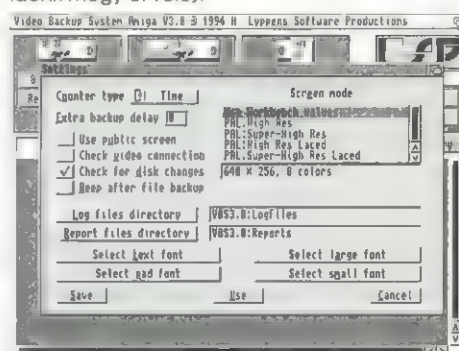
A hardware-hez mellékelt lemezen két változatban is megtaláljuk a működtető software-t, a legújabb 3.0-s változatot kívül, rajta van még az 1.5-ös is, mely a 3.0-szal ellentétben működik 1.3-as rendszer alatt is (azonban jóval kevesebb szolgáltatást nyújt). Itt kívánjuk felhívni a figyelmet, hogy Amerikában a software NTSC változatát forgalmazzák. Ha már szóba kerültek a szolgáltatások, akkor röviden ismertetnénk is őket: lehetőségünk van floppy lemezeket archiválni és visszatölteni (Backup floppy / Restore floppy), e lehetőséget csak korlátozottan érdemes használni, főleg azért, mert a floppy-ról olvasás sebessége kisebb mint a mentés lehetséges sebessége (lassabban archivál), továbbá

lemezhiba esetén megszakad a backup. De track-töltés játékok esetén (ha nincs kedvünk DMS file-okat készíteni) jó szolgálatot tesz. A második (és szerintünk fontosabb) szolgáltatási csoport különálló file-ok mentésére, visszatöltésére, ellenőrzésére szolgál (Backup files / Restore files / Verify files). Lehetőségünk van a file-ok egyenként, könyvtárként történő kijelölésére. A kiválasztott, ill. az összes file-ok méretét és darabszámát automatikusan számítja a program (kiszámítható a szükséges idő is...). A 3.0 verzióban lehetőség van nemcsak egy (logikai / fizikai) egységre kiválasztani a file-okat, bár ekkor több különálló, egymás utáni mentésben történik az archiválás (és persze a visszatöltés is). Három féle backup-olási mód adható meg: 68000-es mód - ez kompatibilis az 1.5-ös verzióval, 68020 fast, ill. 68020 tömörítéssel. A tömörítésnek csak tömöríthető állományok esetén van értelme, az LHA és DMS file-okon úgy sem lesz hatása. Visszatöltéskor a három különböző változat automatikusan felismerésre kerül.



Aki teheti (mert A1200-e vagy más gyorsabb gépe van), annak érdemes a 68020 módot használni, mert lényegesen gyorsabb és a visszatöltéskor sokkal gyorsabban lehet egy nagyobb mentésből (set, ill. session) egyetlen file-t visszaszedni. Ugyanakkor sokkal jobban kell vigyázni, hogy ne a kazetta vége jelentse a backup végét, mert akkor a visszaállításához pontosan ki kell találni (próbálkozással meg kell határozni), hogy melyik file került a szalagra hiba nélkül a kazetta vége előtt. Ennek az az oka, hogy a file-ok nem visszaállítása nem egyenként történik, hanem 256 kB-os blokkokban ideiglenes névvel menti hard diskre a visszatöltés során. Ha a visszatöltés sikeres volt, akkor a legvégén konvertálja vissza az eredeti file-okká az ideiglenes file-okat. E működési módszerből (és a program hülyeségéből) adódóan nem történik meg a visszaalakítás, ha a kazetta végén kénytelenek leszünk a visszatöltést megszakítani. Hasznosabb szolgáltatás, hogy speciális számláló biztosít a program azért, hogy nem kelljen megvárni egy nagyobb backupból való visszatöltéskor, ha pl. egyetlen, de a vége felé elhelyezkedő file-hoz lejátszás módban elérjen a video. Ekkor megjelenik az előretekérésre szóló felhívás és egy szám. A szám nagyságától függően tekerünk előre (lehet gyorsított lejátszásban is - ekkor látszik a gyorsabban változó

számláló). Ha véletlenül túl mennénk, akkor megjelenik a visszatekerésre szóló felhívás. 68000-es módban nincs ilyen szolgáltatás, lehet próbálkozni hasonló előretekéréssel, de nem általában nem járunk sikerrel (és sokkal több időnk megy el vele).



Ha már szóba került az idő, akkor szóljunk a program sebességéről. 68000-es módban egy 180 perces kazettára kb. 152 MB fér el (és ennek mentéséhez, ill. visszatöltéséhez is pontosan 180 percre van szükség - nem vicc, ez egyeseknek kérdéses), ez kb. 0.85 MB/percnek felel meg. 68020 módban lényegesen gyorsabban megy a dolog. Egy 195 perces kazettára kb. 340 MB fér, ami kb. 1.74 MB/perc sebességet jelent. Ez az érték azonban jelentősen függ a gép és a hard disk sebességétől, ill. a program beállításaitól. Ennek szomorú következménye, hogy pl. A3000-es gyors SCSI hard diskjéről mentett állomány többnyire nem olvasható vissza egy csak chip RAM-os A1200-en, annak ellenére, hogy az A3000-es nincs gond a visszaolvasással. E gondok korrigálására szolgál a program néhány Tooltype-ja (writefactor, profile, perdir), ezek javasolt (általunk használt) értékei 300, 8, 25. Nem mindenkinek tűnnek majd jónak, de lehet próbálkozni. Sajnos csak 68000 módban van hatásuk, a 68020 módokra vonatkozó *Extra backup delay* állítási lehetőség (a Settings-ben érhető el), valamilyen ok miatt nem működik rendesen (1-re kb. 20 másodperc szünetet tart a 256 kB-os blokkok között). Érdemes még mindkét esetben az *addbuffers* paranccsal a lemez buffer méretét növelni (de csak visszatöltéskor!).

A rendszer megbízhatóságáról még nem szólnunk, érdemes jó minőségű kazettát és jó állapotú videót használni (nem csak azért, hogy ne gyűrje be a szalagot). Mi főleg TDK HQ 180/195 kazettát használunk, de más típusok is jók. A rendszer elbírja a 4 fejves videók LP üzemmódját is, csak merjük használni (mi nem használjuk). A visszaállítással kapcsolatban zavaró, hogy nem állítja vissza a file-ok eredeti dátumát, hanem mindegyik file-nak az aktuális időpont lesz a létrehozási dátuma.

Legutóbbi értesüléseink szerint megjelent a VBS PC-s verziója, de pontosabb információink még nincsenek.

(JOCO)





# A Rendszerbarát

Az előző részhez hasonlóan, folytatjuk ismerkedésünket a memóriakezeléssel.

Mivel a union használata nem teljesen megszokott, az `exec/memory.h` include file-ban kapunk két hasznos helyettesítést is:

```
#define me Reqs      me Un.meu Reqs
#define me Addr      me Un.meu Addr
```

Ezek használatával már szinte el is felelkezhetünk arról, hogy egy union-nal dolgozunk... Egyébként a függvény visszatérési értéke sem a szokásos, hiba esetén a 31. bit jelzi a hibát. Sikeres lefoglalás esetén a *MemList* struktúra kezdőcímét kapjuk vissza.

Assembly-ben a dolog teljesen másképp néz ki. A *MemEntry* struktúra helyett mindössze egyetlen címke van, mely a *MemEntry* tömb kezdetét jelöli.

Például, ha a program 5 tartományt szeretne lefoglalni, melyek 2, 4, 8, 16 és 32 byte méretűek, továbbá különféle attribútumokkal rendelkeznek, a következő kóddal lehet megoldani.

```
MemListDecl:
    DS.B    LN SIZE
    * reserve space for list node
    DC.W    5
    * number of entries
    DC.L    MEMF CLEAR      * entry #0
    DC.L    2
    DC.L    MEMF PUBLIC     * entry #1
    DC.L    4
    DC.L    MEMF CHIP!MEMF CLEAR * entry #2
    DC.L    8
    DC.L    MEMF CLEAR      * entry #3
    DC.L    16
    DC.L    MEMF PUBLIC!MEMF CLEAR
    * entry #4
    DC.L    32

start:
    LEA.L   MemListDecl(PC),A0
    JSR     LVOAllocEntry(A0)
    BCLR.L  #31,D0
    BEQ.S   success

--- annak a memóriának a típusa, amit
    nem sikerült lefoglalni.
```

(Korábban sikertelen lefoglalás esetén nem adta vissza az össze addig lefoglalt memóriát, ezt a hibát az 1.3-as SetPatch program megjelenésével javították ki.)

Az *AllocEntry()* egy új *MemList*-re mutató pointert ad vissza, azonos méretben mint amit mi adtunk át. Ennek köszönhetően pl. ROM alapú alkalmazásoknál (pl. valamilyen bővítő-kártya vezérlő software) a ROM tartalmazhatja *MemList*-re vonatkozó igényeket és a rendszer készíti el a RAM-beli másolatát a listának, mely tartalmazza a lefoglalt területek címét. A *MemList*-re mutató pointert kell felhasználni a *FreeEntry()* argumentumaként a memóriatarományok felszabadításához.

Mint már említettük, az *AllocEntry()* függvény nem megszokott módon jelzi a függvényhívás sikerességét / sikertelenségét. Ha a visszaadott érték 31. bitje 0, akkor minden *meu\_Addr* pozíció érvényes, a megadott feltételeknek megfelelő memória címet tartalmaz.

Ha az *AllocEntry()* függvénynek problémája van az általunk kívánt memóriatarományok le-

foglalásával, akkor az új *MemList* helyett, azt a memóriára vonatkozó igényt adja vissza, mely a problémát okozta. A 31. bit értéke 1 lesz, és nem kerül memória lefoglalásra. A listában előbb szereplő igényekhez tartozó, már lefoglalt tartományok is felszabadításra kerülnek. Pl. a chip memóriára vonatkozó, törléssel együtt történő lefoglalás (*MEMF\_CLEAR* | *MEMF\_CHIP*) a 0x80010002 visszatérési értéket eredményezi, a következő okokból: a 31. bit a hibakód, míg a 16. bit a *MEMF\_CLEAR*, az 1. bit *MEMF\_CHIP* jelzésére szolgál.

```
#define ALLOCERROR 0x80000000
struct MemList *m;
APR data, moredata;

/* Az AllocEntry() hívása után */

if ( ! ((ULONG)m1 & ALLOCERROR))

    data = m1->me->ME[0].me Addr;
    moredata = m1->me->ME[1].me Addr;
else exit(200);
/* sikertelen volt a lefoglalás */
```

Most következzen az eddig elmodottakat illesztő C mintaprogram:

```
#include <exec/types.h>
#include <exec/memory.h>
#include <clib/exec/protos.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

#include <proto/exec.h>

#ifdef SAS
void regargb (c kabort(void))
{
    #ifdef LATTICE
    int CXBRK(void) { return 0; }
    void chkabort(void)
    {
        #endif
        #endif
}

/* A SAS/C, ill. a Lattice C fordítók CTRL-C
kezelésének letiltása */

#define ALLOCERROR 0x80000000

struct MemList *memlist;
/* egy MemList struktúrára mutató pointer */

struct MemBlocks
{
    struct MemList *m1 head;
    /* egy bejegyzés a fejlécben */
    struct MemEntry *m1 body[3];
    /* a további bejegyzések */
    memblocks;
}

/* kissé rendhagyó módon történik az AllocEntry()-nek átadandó MemList struktúra össze-
rakása. Ennek oka, hogy az exec/memory.h include-file-ban a MemList struktúra úgy lett
megadva, hogy tartalmaz egy MemEntry struktú-
rát. Az újabb fordítók lehetővé tették 0
hosszúságú (elzárkózott) tömb megadását is a
struktúra végén. Ekkor a kód kissé áttekinthe-
tőbb lenne.

struct MemList {
    struct Node *m1 Node;
    UWORD *m1 NumEntries;
    struct MemEntry *m1 ME[0];
}

Mivel azonban már másképp van megadva a struk-
túra, maradjunk meg az eredeti használatá-
val, azonban áthidaló megoldásként egy Mem-
Blocks struktúra alkalmazása szükséges. */
```

```
VOID main(void)
{
    memblocks.m1 head.m1 NumEntries = 4;
    /* 4! Mivel már a MemList-ben is van 1 */

    memlist->m1 head.m1 ME[0].me Reqs
        = MEMF_CHIP | MEMF_CLEAR;
    memblocks.m1 head.m1 ME[0].me Length
        = 4000;

    /* A korábban már említett okok miatt az első
    MemEntry bejegyzést a többitől eltérő módon
    kell inicializálni. */
    memblocks.m1 body[0].me Reqs
        = MEMF_CHIP | MEMF_CLEAR;
    memblocks.m1 body[0].me Length = 100000;
    memblocks.m1 body[1].me Reqs
        = MEMF_PUBLIC | MEMF_CLEAR;
    memblocks.m1 body[1].me Length = 200000;
    memblocks.m1 body[2].me Reqs
        = MEMF_PUBLIC;
    memblocks.m1 body[2].me Length = 25000;

    /* a további lefoglalni kívánt memóriataromá-
    nyok megadása. A további MemEntry mezők is ha-
    sonlóan inicializálhatók. Ha többre van szük-
    ségünk, akkor nagyobb MemEntry tömböt kell
    deklarálni a program MemBlocks struktúrájában.
    */
```

```
memlist = (struct MemList *)
    AllocEntry((struct MemList *)&memblocks);

if ((ULONG)memlist & ALLOCERROR
/* hiba vizsgálat
{
    printf("AllocEntry FAIL!\n");
    exit(200);

/* Megkaptuk az összes igényelt memóriát. A
FreeEntry() használatával felszabadíthatjuk.
*/
```

```
printf("AllocEntry succeeded - now freeing
all allocated blocks\n");
FreeEntry(memlist);
}
```

Ha használni szeretnénk az *exec* által biztosított automatikus erőforrás felszabadítást (clean-up), akkor a *MemList*-et és az *AllocEntry()*-t kell használnunk a dinamikus memóriafoglalásokhoz.

A *Task* struktúrának van egy *tc\_MemEntry* nevű lista fejléce. Ezt inicializálhatjuk, hogy a lista révén tárolja az *AllocEntry()* hívások *MemList* struktúráit. Az alábbi rövid programrészlet bemutatja a taszk memórialistájának inicializálását.

```
struct Task *tc;
struct MemList *ml;

/* előzőleg már inicializáltuk a taszkra muta-
tó pointert és meghívtuk az AllocEntry() függ-
vényét */

if (!tc->tc_MemEntry)
    NewList(tc->tc_MemEntry);

/* A taszk memórialistájának inicializálása.
Csak egyszer végezhető el! */

AddTail(tc->tc_MemEntry, ml);
```

Sajnos a téma befejező gondolataira nem maradt hely, legközelebb folytatjuk.

(JOCO)



A múltkor részben elkezdtünk foglalkozni a tömörítővel. Most az akkor kimaradt, fontos, egyéb tömörítő-programokat szeretném bemutatni.

Az egyik legkorábban megjelent tömörítő volt az LHA. Az általa létrehozott file-ok kiterjesztése .lzh. Ma már nem sok embert ismerek aki ezzel tömörítene a file-jait, de természetesen rengeteg így tömörített file-t lehet találni. A parancssor alapvetően a következően néz ki:  
LHA parancsok <opciók> név

A fontosabb paraméterek az arj-nál használtakkal nagyjából megegyeznek:  
A: file-ok betömörítése.  
D: file-ok törlése az archív file-ból.  
M: file-ok betömörítése és utána letörlés az eredetiket.  
L: lista az archív file-ban tárolt file-okról.  
S: önkicsomagoló file készítése.  
E: kltömörítés.  
X: kitömörítés alkönyvtárakkal.  
T: ellenőrzés.  
-R: betömörítésnél az alkönyvtárakat is tömörítse be.  
-Z: nem tömörít, csak egy file-ba csomagol.

Mára az egyik legnépszerűbbé vált tömörítő a RAR. Ennek több oka van. Bár kissé lassabb a dokumentációja szerint a többi tömörítőnél, de jobban tömörít. Dolgozhatunk vele arj-, zip-, és lha-file-okkal is. Ezenkívül előnyös, hogy kétféle üzemmódja van: a normál parancssoros üzemmód, ahol minden paramétert nekünk kell beírni, illetve egy kényelmes, teljes képernyős, menü-vezérelt üzemmód. E másodikban a Norton Commander-hez hasonlóan mouse és menü segítségével jelölhetjük ki a betömörítendő file-okat és állíthatjuk be a paramétereket. Ezt a rar.exe sima lefuttatásával érhetjük el. A többi tömörítőhöz hasonló-

an a parancssor a következőképpen néz ki:  
RAR parancs <opciók> név <file-ok>

A RAR paraméterei is többnyire megegyeznek a korábban leírt tömörítőkével, de itt csak egy parancs lehet. Ha több parancsot akarunk egyszerre használni, akkor azokat a nekik megfelelő opciókkal kell helyettesítsük. Az A, M, D, E, X, V, L, T, S parancsok jelentése megegyezik a korábban már leírtakkal. Új parancsok a következők:

R: ezzel megsérült file-t javíthatunk. A még ép részek a file-ban így olvashatók lesznek.

C: ennek a segítségével megjegyzést fűzhetünk a file-hoz a következő módon: először megírunk egy pl. info nevű szöveg file-t, majd a rar c név =info.txt parancssal hozzáfűzzük a file-unkhhoz. A szöveges file maximum 16 kbyte méretű lehet.

A V parancssal való megnézéskor tudjuk elolvasni a file-hoz fűzött üzeneteket.  
CF: a megjelenő képernyőn megjegyzést írhatunk a file mellé. Ha közben meggondoltuk magunkat, akkor az ESC-pel léphetünk ki. Ha beírtuk a szöveget az F10 lenyomásával jelezhetjük, hogy befejeztük.

K: evvel a parancssal levédhetjük a file-t mindennemű változtatás ellen. A fontosabb opciók pedig a következők:

-?: help.  
-Vméret: természetesen ezzel készíthetünk megadott méretű file-okat. A méretet ezer byte-ban kell megadni! (Pl. rar a -v1100) Az első file kiterjesztése .rar lesz., a többi pedig r00, r01,...  
-VSméret: ekkor megadott méretű önkicsomagoló file-okat készít a program.  
-Pkód: ennek használatakor levédhetjük file-unkat egy kóddal.  
-M0 -M5: ezzel állíthatjuk be a tömörítés erősségét; 0-nál a leggyengébb, 5-ösénál a legerősebb.  
-R: betömörítésnél ezt az opciót használva az alkönyvtárakat is betömöríti.  
-sfx : önkicsomagoló file-t készít a program.

A másik viszonylag új és terjedőben levő tömörítő az **Ultra Compressor**. Ez tudomásom szerint az UC2 Revízió 2-nél tart. Az Ad Infinitum Programs (AIP-NL) készíti. Az általa készített file-ok kiterjesztése

.uc2. A parancsok nagy része itt is megfelel a standardnek, ezek a: A, D, E, L, V, T.

Az újdonságok:

P (protect) és U (unprotect): a P parancssal sérülések ellen védetté tehető a tömörített file. Ez 1 % körüli méretnövekedés árán végezhető el. Az U parancssal ez a védelem szüntethető meg.

C : Ezzel a parancssal meglévő beARJ-olt és zippelt file-jainkat konvertálhatjuk át uc2 formátumba.

A fontosabb uc2 opciók a következők:

-S : alkönyvtárakat is tömörítse a program.

-TF (fast) -TN (normal) -TT (tight): a tömörítés mértéke kicsi, normál vagy erős legyen

-TST: Szuper erős (és lassú) tömörítés.

-F: force mód: azokra a kérdésekre amikre lehet, igennel válaszol a program, nem kérdez meg mindent tőlünk. Ezek a dolgok: file-ok felülírása, szükséges könyvtárak létrehozása, rejtett és rendszer file-ok kezelése, javítás, melyekkel kapcsolatban ekkor nem kéri a gép beleegyezésünket.

!file-ok: a megfelelő file-kat kihagyja a program.

Néhány példa:

Kitömörítés alkönyvtárakkal:

*uc es nev.uc2*

Betömörítés alkönyvtárakkal:

*uc a -S nev*

A txt kiterjesztésű file-ok kivételével az összes file betömörítése:

*uc a nev !\*.txt*

Arj file uc2 formátumra konvertálása:

*uc c nev.arj*

Végül az utolsó fontos dolog: ha a programot az -! paraméterrel futtatjuk, akkor tudjuk bekonfigurálni. Ha pedig a -? paraméterrel indítjuk, akkor a help menübe kerülünk.

Én nagyjából ennyit gondoltam érdekesnek elmondani a tömörítőkről.

Charlie



# Apró



# hirdetés

## Hirdess!

Hirdetési tarifánk. 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rözsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.  
1399 Budapest, Pf. 701/765

### Imagine könyv magyarul!

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv az Amigás és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, akik meg szeretnék ismerni a programmal.

A 242 oldalas, gazdagon illusztrált kötet - részben színes oldalakon - megrendelhető a Kiadónál.

A könyv fogyasztói ára: 768,- Ft

Kapható még:  
Amiga felhasználók kézikönyve  
Ára 392 Ft

Erdeklődni lehet:  
Arany Sándor  
Tiszaföldvár Őszió, Fő u. 64.  
Tel.: (06-56)-450-191/307 mell.

Eladó egy Sound Galaxy NX Pro 16 hangkártya: 10.000 (tízezer) Ft, és a Castles 2 (CD-ROM) játék, eredeti gyári: 4000Ft!  
Érdeklődés 17óra után a 186-24-09 telefonszámon.

C64, floppy drive, színes monitor, rengeteg lemezzel 20.000 Ft-ért.  
Tel.: 164-4568 - este

Vennék A1200-ast winchester nélkül, esetleg 2 MB FAST RAM-mal.  
Molnár Gábor  
7140 Bátorfő, Park sétány 6.

3.5/DD USA Polaroid DataRescue mágneslemezek 590,- Ft/doboz áron eladók!  
Folk Péter  
Tel.: (06-1) 135-1289  
Levélben: 1399 Budapest, Pf. 701/55

Eredeti PC CD-k eladók: Dark Forces, Lost Eden, Stonekeep, Flight Unlimited, Kyandia 3, LBA, Cyberia, Rebel Assault, King's Quest VII stb.

Sándor Attila  
Tel.: 217-8812  
1092 Budapest, Bakáts tér 2. I/6

ParNet, illetve AT-buszos (2.5 -> 3.5) winchester kábel olcsón eladó! Valamint A500-hoz HD controller eladó  
Vámos László  
Tel.: 184-97-43

Amiga 4000/030-ast vennék.  
Molnár Sándor  
294-55-14

Amigához 3.5-ös külső HD-s drive-ot vennék. Csak gyári érdekel.  
Léderer György  
1212 Budapest, Dunadűlő u. 3/b. I.  
Tel.: 276-16-38

Vennék OLIVETTI DM 600-s, 24 tűs nyomtatóhoz használt nyomtatófejet (hibásat is), vagy üzemképtelen nyomtatót. Ugyanitt eladó AMIGA-hoz 9 tűs nyomtató 8.000Ft  
Lázár Miklós  
Tel.: (52)-372-238

Számítógép - IBM PC, Amiga, C64 - javítás.  
Tel.: (06) 20 348-246  
Üz.rögz.: 175-10-24, 11-20 óráig.

AMIGA 1200 gépet vennék. Max. ár 44.000 Ft  
Tel.: (66) 361-795

Vennék Amigához mátrixnyomtatót

(Epson FX, RX, MPS 1250) max 17000Ft-ért.  
Tel.: (74) 317-357

AMIGA 1200-ok jelentkezését várom programcsere céljából  
Cím: Tolnai Attila  
2600 Vác, Tölgyfa u. 10, I/1.

Hibás GameBoy alkatrésznek eladó.  
Ár: kb. 3.500 Ft.  
Érd.: Ifj. Szabó Barnabás  
4800 Vásárosnamény, Bocskai u. 27.

Original Polaroid QIC-80-as 80 MB-os streamer kazetták eladók  
Ar: 890 Ft/db  
Tel.: (99)-332-623

A Csokonai Művelődési Ház értesíti a számítógéprajongókat, hogy minden szombaton számítógépes börsét tart 10 és 14 óra között

Programcsere különböző számítógép típusokra

Csokonai Művelődési Ház  
1155 Budapest, Eötvös u. 64/66.  
Tel.: 169-0495, 189-2240

Bélyeg  
helye

GURU  
BUDAPEST  
Pf. 701/765  
1399

Feladó:

☐  
☐  
☐  
☐  
☐

Bélyeg  
helye

GURU  
BUDAPEST  
Pf. 701/765  
1399

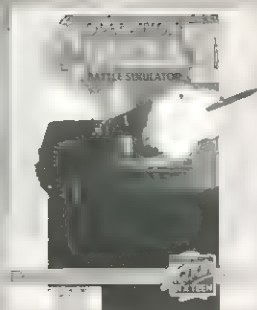
Feladó:

☐  
☐  
☐  
☐  
☐





Knightmare



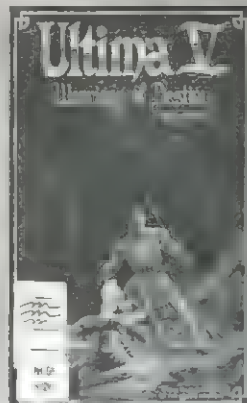
Operation  
Combat



Populous II



R-Type II



Ultima V



Trolls AGA

AMIGA programok mindenkinek!

A programok ára: 1599 Ft

A megrendeléseket a következő címre várjuk:

GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

## Megrendelőlap

<input type="checkbox"/>	GURU 1993/9-10	<input type="checkbox"/>	GURU 1993/3
<input type="checkbox"/>	PC GURU 93/1	<input type="checkbox"/>	GURU 1993/4
<input type="checkbox"/>	PC GURU 93/2	<input type="checkbox"/>	GURU 1993/5
<input type="checkbox"/>	PC GURU 94/1	<input type="checkbox"/>	GURU 1993/6
<input type="checkbox"/>	PC GURU 94/2	<input type="checkbox"/>	GURU 1993/7
<input type="checkbox"/>	PC GURU 94/3	<input type="checkbox"/>	GURU 1993/8
<input type="checkbox"/>	PC GURU 94/4	<input type="checkbox"/>	GURU 1993/11
<input type="checkbox"/>	PC GURU 94/5	<input type="checkbox"/>	GURU 1993/12
<input type="checkbox"/>	PC GURU 94/6	<input type="checkbox"/>	GURU 1994/1
<input type="checkbox"/>	PC GURU 94/7	<input type="checkbox"/>	GURU 1994/2
<input type="checkbox"/>	GURU 94/8	<input type="checkbox"/>	GURU 1994/3
<input type="checkbox"/>	GURU 94/11	<input type="checkbox"/>	GURU 1994/4
<input type="checkbox"/>	GURU 94/12	<input type="checkbox"/>	GURU 1994/5

....db \* 198 Ft = .....

Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat  
utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról  
küldjenek befizetési csekket:

☐ GURU 1992/1

☐ GURU 1994/9-10

....db \* 278 Ft = .....

Ft

☐ GURU 1995/1

☐ GURU 1995/2

☐ PC GURU 1995/3

☐ PC GURU 1995/4

....db \* 248 Ft = .....

Ft

**Összesen:**

..... Ft

....db \* 179 Ft = .....

Ft

Árunk a postaköltséget nem tartalmazza!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

<input type="checkbox"/>	1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)	<input type="checkbox"/>	1 éves PC GURU előfizetés (2480 Ft)
<input type="checkbox"/>	1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)	<input type="checkbox"/>	1/2 éves PC GURU előfizetés (1240 Ft)
<input type="checkbox"/>	1 éves JOYPAD előfizetés (676 Ft)	<input type="checkbox"/>	1/2 éves JOYPAD előfizetés (338 Ft)

IGEEEN! Megrendelem a

GURU

kiadásában megjelenő

**CD GURU**

Multimédia magazin 95/2-es számát.

☐ Befizetési csekket kérek.

☐ Utánvétellel rendelem meg.

Utánvételes megrendelés esetén a 990 Ft-os vételár mellé a  
postaköltséget felszámítjuk!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves CD GURU előfizetés (4 szám) (3500 Ft)



# PPD ZÓNA

## unRAR 1.00e

RAR file-ok Amigán is

Egyre újabb és újabb tömörítő programok jelennek meg a különböző gépekre. Azonban szélesebb körű alkalmazásuknak gyakran az szab határt, hogy a tömörített file-ok nem vihetők át más típusú gépekre. Sokszor rendelkezésre áll a kicsomagoló algoritmus magas szintű nyelven írt változata, hogy bármely platformon lefordítható legyen, bár a sebessége sokszor lényegesen lassabb lesz mint az assembly-ben írt, rendszerre optimalizált változaté lenne.

Az unRAR Amigás változatának segítségével kibonthatók az új formátumú (>=1.50 verziószámú változattal létrehozott) archív file-ok is. A sebesség nem túl gyors és egyes esetekben CRC hibásnak mond file-okat, noha az PC-n gond nélkül kicsomagolható.

A program freeware, a forráskóddal együtt kerül terjesztésre.

## Visual 1.00

Képkatalogizálás

A képgyűjtemények katalogizálására szolgál a Visual 1.00 nevet viselő program. E program nem index képeket hoz létre, hanem minden képhez külön egy ún. thumbnail képet. Ezek kifelbontású, fix palettás HAM8 képek. E képek a továbbiakban gyorsan megtekinthetők magával a programmal, ill. a kis képre történő dupla kattintással, lehetőség van teljes kép megtekintésére is - beállítható képnéző programon keresztül.

A program a kis képek létrehozására az ImageFX-et használja (ARexx interface-en keresztül), így az AGA chip készle-

ten e programra is szükség van (meg kb. 6 MB RAM sem árt). A kis képek mérete 5 és 7 kB között van, ami nagyobb gyűjtemények esetén esetleg kedvezőtlen lehet.

## ImageDesk 1.5

Képkatalogizálás másképp

Visual-lal ellentétben ez a program a létrehozott kis képeket ún. katalógus file-okban tárolja. A helykímélés érdekében a katalógus file-okat lehetőség van XPK-n keresztül tömörítve is menteni. Itt is lehetőség van dupla kattintással a képek teljes méretben történő megnézésére, érdekes módon a jpeg képeket gyorsabban kezeli, mint a GIF képeket (legalábbis



256 színben és ablakban). Minden kétpushoz megadható a képnéző program, ha nem lenne megfelelő a beépített.

A program Shareware, regisztrációs díja 30 DM. A nem regisztrált változat komoly korlátozásokat tartalmaz: pl. a katalógusból betölthető képek száma kevesebb mint a kimenthető, álladó shareware requester stb. A program működéséhez OS3.0, ill. 256 színű képernyőmódott támogató hardware (nemcsak AGA lehet) szükséges.

## PC2Am V2.2

Soros hálózat

A közismert TwinExpress-re épülő TwinOpus után, most megjelent egy újabb megoldás az Amiga és PC közötti kényelmes kapcsolatteremtésre. A PC - Amiga Transferer V2.2 nevű program segítségével filesystem alatt láthatjuk a soros porton csatlakoztatott PC hard diskjeit, CD-ROM-ját, floppy drive-jait stb. Eh-

hez mindössze az alapértelmezésben PC: nevű logikai egység mount-olására van szükség (a szükséges handler L:-be másolása után), ill. a PC-s programok PC-n történő elindítására. A PC-s oldal programja két változatban áll a rendelkezésre: az egyik elindítás után rezidenssé válik (és nem lehet belőle kilépni), a másikkól ki lehet lépni (viszont használatakor nem lehet másra használni a PC-t).

A támogatott sebességtartomány 1200 és 115.200 baud között van. Próbálkozásaink során Windows for Workgroups használatával sikerült elérni, hogy nemcsak a lokális, hanem a hálózati meghajtók is látszottak az Amiga oldalról. A használat során zavaró volt, hogy minden meghajtóra 18 MB szabad helyet jelzett (igaz említi a dokumentáció is, hogy ez a rész még nincs megírva). Lehetőség van különféle Amigás multi I/O kártyák használatára, sőt paraméterezhető az is, hogy villogjon-e a power-led az átvitel indikálás céljából.

A program szabadon terjeszthető, használatához OS2.0+-t igényel.

## AssignWedge 1.5

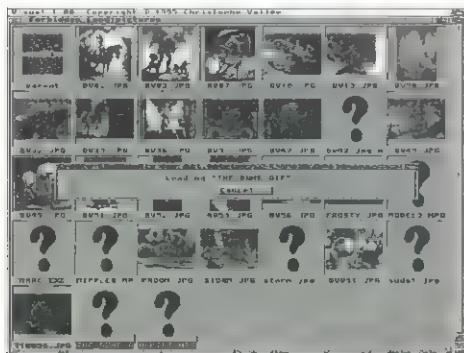
Egy segítő requester

Sok Amigás program hivatkozik logikai egység névre (vagy assign-ra), hogy egyszerűen megtalálja a programhoz tartozó további file-okat. Ha az installálás során valamilyen ok miatt nem módosítja a User-Startup-ot, vagy éppen nincs lehetőség az újraindítására, akkor az AssignWedge segítségével könnyen megoldható a szükséges assign-ok létrehozása.

A program használatával nem csak a szokásos "Please insert volume xxx in any drive - Retry/Cancel" requester jelenik meg, hanem a választási lehetőségek kibővülnek. A Retry és a Cancel mellett választható még: Assign (egy file-requester segítségével választható ki a assignolni kívánt directory), Mount (a mount parancs segítségével próbálja a kért egységet mount-olni), Deny (a kérés elutasítása - többé nem jelenik az elutasított egység elérésére vonatkozó kérés).

A program működéséhez OS2.0+ szükséges, a teljes C forráskóddal együtt kerül terjesztésre.

(JOCO)





# Programozástechnika

(\* Az előző számban leírtam egy hibajavító kódolási módszert, és megígértém, hogy a mostani számban egy példa forráskódot írok le. Most az áttekinthetőség és az érthetőség kedvéért felkommentezem a listát. Mivel az eddigi részokről nem sok visszajelzést kaptam az átlagolvasóktól, ezért az ismerőseim tanácsai szerint módosítok az anyagok stílusán. Ha valaki valamit nem ért meg, akkor írjon levelet a GURU címére, de írja rá a borítékra, hogy PROGRAMOZÁSTECHNIKA és így biztos eljut előbb-utóbb hozzám a kérdés. Bár itt inkább az utóbbra tippelnék, mert elég ritkán megyek be a szerkesztőségbe. Ennek eredményeképpen kb. 3 számmal később kapsz választ a kérdésre. (1. ami épp megjelenés előtt áll; 2. amit épp készülsz leadni; 3. amiben már elvben tudok válaszolni a kérdésedre.) Ha a kérdésed nem közérdekű, akkor levélben válaszolok, ami természetesen jóval rövidebb időt vesz igénybe.

Olyan kérésekkel, hogy küldjem el az eredeti forráskódot, mert a kis betűk miatt nem lehet begépelni, szintén levélben zavarjatos, de a levelek mellé mellékeljétek valamiféle adathordozót (itt konkrétan 3¼, ill. 5¼-es lemezekre gondolkodok), mert annak hiányában nem áll módomban kéréseket teljesíteni. (Természetesen felbélyegzett válaszboríték is szükséges.) Ha nincs kedvetek ehhez, akkor beszéljétek rá Beart, hogy tegye rá őket a következő CD GURU-ra [Akkor kapok a tiszteletpéldányt, és így már mindjárt sokkal jobb]. Na a sok duma miatt lehet, hogy 2 részes lesz a programlista, de nem baj, legalább ugyanannyi munkával nem egy, hanem két cikket tudok megírni. (A forráskód mérete alapján még az is lehet, hogy 3 részben kell majd lehozni.) Na, lássuk a programlista 1. részét.

{A kommenteket nem kell begépelni, azok nélkül is működik, az azért van, mert így HUUUU de ba'omi jól né ki!!}

```
(*
{
*****
*
* Példaprogram a Hibajavító
* kódolásokhoz
*
*****
}

{
Most nincs szétszedve 600 UNIT-ra
hanem egy nagyobb darabban van.
```

Akinek van kedve az szétszedi magának. Ha akarod minden eljárást külön UNIT-ba tehetsz, sőt a változók is külön UNIT-ot kaphatnak... Ugy többnek néz ki. [Ha szétszedném, akkor még ennyi sem férne a 2 oldalra.]

```
}
{
*****
*
* FORDÍTÁSI OPCIÓK
* BEÁLLÍTÁSA
*
*****
}
```

```
{ $A+,B-,D-,E-,F-,G+,I+,L- }
{ SN-,O-,P-,Q-,R-,S-,T-,V+,X+ }
{ SM 16384,0,655360 }
```

```
{
*****
*
* PROGRAM FEJLÉC
*
*****
}
```

Program CRC 0001;

```
{
*****
*
* STANDARD UNITOKRA VALÓ
* HIVATKOZÁSOK
*
*****
}
```

Uses DOS,CRT;

```
{
Nézd meg egy Turbo Pascal könyvben
a leírásukat, ismertetésükkel nagyon
elkalandoznánk a sorozat témájától.
}
```

```
{
*****
*
* KONSTANSOK DEFINIÁLÁSA
*
*****
}
```

```
Const RecSize=16;
{16x16-os tömböket fogunk
használni}
FRecSize=1;
{A fileokat 1 byte-os egységként
kezeljük}
Version='1.0 GURU';
Name='VGSofT ECC ';
HeadID='GURU0';
InternalID='001GURUECC00-';
{A programverzió azonosítóadatai}
```

```
{
*****
}
```

```
*
* TÍPUSOK DEFINIÁLÁSA
*
*****
{
Type TFileData=Array
[1..RecSize+1,1..RecSize+1]
Of Byte;
{A File Bytejai+ a hibajavító
kódok.}
TFileHeader=Record
ID:String[5];
Name:String[13];
Date:Longint;
Attr:Word;
End;
{Filefejléc a file adataival}
```

```
{
*****
*
* GLOBÁLIS VÁLTOZÓK
* DEFINIÁLÁSA
*
*****
}
```

```
Var CurCoding:TFileData;
FileHeader:TFileHeader;
InFile,OutFile:File;

{
Sokan kérték az ismerőseim közül,
hogy a cikkekben használjam a
gyorsabb, nem tipizált file-okat a
tipizált file-ok helyett. Itt a
File megfelel a File of Byte-nek,
de majd BlockRead/BlockWrite eljárásokkal
fogjuk kezelni.
}
```

```
{
*****
*
* ELJÁRÁSOK ÉS FÜGGVÉNYEK
* DEFINIÁLÁSA
*
*****
}
```

```
{
Az eljárásokat azért definiálom
itt előre FORWARD eljárásként,
hogy később bármelyik eljárás bármelyik
másik eljárást használhassa. Az eljárásfejeket
azért egy az egyben ismétlem meg az eljárások
kódjánál, hogy a program áttekinthetőbb
legyen.
}
```

Procedure Start;Forward;

```
{
A program indulásakor elvégzendő
képernyőműveleteket hajtja végre.
}
```

Procedure CheckParameters;Forward;

```
{Ellenőrzi a parancssori paraméterek
helyességét}
```

Procedure FindFile(Name:String;
Var F:File)
;Forward;

{A paraméterben megadott file-t
megkeresi, és annak adatai alapján
kitölti a fejlécet}

Procedure WriteHeader(
Var F:File)
;Forward;

{A Célfile-ba írja a fejlécet
kódolással. Dekódolásnál természetesen
nincs rá semmi szükség.}

Procedure CheckHeader(
Var F:File)
;Forward;

{A forrásfile-ban levő fejlécet
beolvassa és ellenőrzi. Természetesen
csak dekódolásnál fogjuk
használni ezt az eljárást. Persze,
ha majd egy későbbi változatban
lesz ellenőrzés, akkor az is fogja
ezt használni.
}

Procedure EncodeFile(
Var F,Fl:File)
;Forward;

{Ez az eljárás végzi majd a kódolást
magát. Itt rövid ismertetőként
megismételhetnénk a múltkor
számban megjelent cikket. Ok. Azt
azért nem célszerű megtenni. Akkor
hát röviden a lényeg:
A byte-okat egy mátrixban (2
dimenziós tömbben) tároljuk és a
sorokat és az oszlopokat össze
XORoljuk és mit kapunk? Hát némi
javítókodeot. Ezt persze gyorsan(?)
felírjuk és máris kész egy blokk,
ugyanazt megcsináljuk a maradékkal.
A dolog elég egyszerű.
}

Procedure DecodeFile(
Var F,Fl:File)
;Forward;

{Ismét a múltkor
számból lehet
kiszedni a részletes leírást. Ez a
rész viszont az ellenőrzést és a
javítást végzi majd el. Itt is meg
lehet kérdőjelezni a gyorsaságot.
De hát az úgy nem megy, hogy
gyors, érthető és pascal nyelvű
legyen egy program, C-ben meg
nem akarok cikket írni, mert sokan
nem értenék, az egyéb
nyelvek fordítói
pedig sok gépfüggő dolgot is
tartalmaznak, és szegény
Amigások nem
sokra mennének egy
csak PC-n futó
kóddal.
}

```
{
*****
*
}
```



```

* ELJÁRÁSOK ÉS FÜGGVÉNYEK *
*                               *
*****
;

Procedure Start;

{
A program indulásakor elvégzendő
képernyőműveleteket hajtja végre.
Erre csak azért van szükség, hogy
legyen ilyen is a programban,
semmi komoly célt nem szolgál. Ha
akarod hagyd ki, vagy cseréld
ki bármilyen másra. Ha kiírtod akkor
a deklarációját is írtad ki.
}

Begin

  TextBackground(1);
  TextColor(14);
  ClrScr;
  Writeln(Name, Version);

End; {Proc. Start}

Procedure CheckParameters;

{
Ellenőrzi a parancssori paraméte-
rek helyességét, ha nem megfele-
lőek, akkor kiírja a helpet, ha
viszont megfelelőek, akkor kivá-
lasztja, hogy milyen file-lal mit
kell csinálni.
}

Procedure Help;

{Kiírja a használati utasítá-
st. Erre megint nem sok
szükség van. Ehhez a Huffman
tömörítővel ellentétben nem
kell külön help file. Itt a
4 hasábos tördelés miatt a
sorokat elég csúnyán darabol-
ni kellett, és ez kicsit ne-
hezen emészthetővé teszi a
dolgot, de ez nem rajtam mú-
lik.}

Begin

  Writeln('A Program haszná',
    'lata:');
  Writeln;
  Writeln('Kódolás:');
  Writeln('ECC E Eredeti',
    ' Kódolt');
  Writeln;
  Writeln('Viszsaállítás');
  Writeln('Kódolás:');
  Writeln('ECC D Kódolt');
  Writeln;
  Writeln('Ahol az Eredeti',
    ' mindig a javító kód né',
    ' lküli, míg a kódolt min',
    ' dig a javítóköddel ellá',
    ' tott filel jelenti. ');
  Writeln('A program az er',
    ' edeti filenevet eltárol',
    ' ja. ');

  Halt(1); {Exit Program}

End; {Proc. Help}

{*** LOKÁLIS VÁLTOZÓK ***}

Var Param:String;

{*** ELJÁRÁS ***}

Begin

  Param:=ParamStr(1);
  If ParamCount<2 Then Help;
  {Ha nincs elég paraméter, ak-
  kor kiírja a Helpet és ki-
  lép.}
  If (UpCase(Param[1])<>'D') And
    (UpCase(Param[1])<>'E') Then
    Help;
  {Ha nem megfelelő az első
  paraméter, akkor kiírja a
  helpet és kilép.}
  FindFile(ParamStr(2), InFile);
  {Megkeressük a forrásfile-t és
  kitöltjük a fejléceket.}
  Assign(OutFile, ParamStr(3));
  {Kijelöljük a célfile-t}
  If UpCase(Param[1])<>'E' Then
    Decodefile(InFile, OutFile)
  Else
    Encodefile(InFile, OutFile);
  {Eldönti hogy kódolás vagy
  dekódolás következik.}

End; {Proc. CheckParameters}

Procedure FindFile(Name:String;
  Var F:File);

{
A paraméterben megadott file-t
megkeresi, és annak adatai alap-
ján kitölti a fejléceket
}

{*** LOKÁLIS VÁLTOZÓK ***}

Var S:SearchRec;
  FName:String;

{*** ELJÁRÁS ***}

Begin

  FindFirst(Name, AnyFile, S);
  {Megkeresi a megadott filel}
  FName:=FExpand(S.Name);
  {A filenevet teljes elérési
  úttá alakítjuk}
  Writeln('Feldolgozás alatt :',
    FName);
  {Kiírjuk a filenevet. Igen
  ismét egy elhagyható sor.}
  Writeln('Mérete :', S.Size,
    ' Byte');
  {A méretet is kiírjuk}
  Assign(InFile, FName);
  {Hozzárendeljük a bemeneti
  file-azonosítót a file-hoz.
  Vagy fordítva?}
  {$I-}

  {Nem akarjuk a pascal szabvá-
  nyos hibauzeneteit olvasgatni,
  majd mi lekezeljük a hibát.}
  Reset(InFile, 1);
  {Megpróbáljuk megnyitni a fi-
  le-t. Ha létezik, akkor sike-
  rül, ha nem, akkor a Pascal be-
  állítja az IoResult nevű válto-
  zót. Mi majd innen tudjuk meg,
  hogy a file létezik-e.}
  If IoResult<>0 Then
    Begin

      Writeln('HIBA!!!');
      Writeln('A FILE NEM NYIT',
        ' HATÓ MEG!');
      Halt(2);
      {Ha nem létezik, akkor a
      t. felhasználó kap egy
      extra-bónusz hibaüzenetet,
      a program meg kilép.
      NEM-NEM-NEM a liftből lép
      ki, hanem egyszerűen csak
      kilép}

    End;
  Close(InFile);
  {Lezárjuk a filel.}
  {$I+}
  FileHeader.Name:=S.Name;
  FileHeader.Date:=S.Time;
  FileHeader.Attr:=S.Attr;
  FileHeader.ID:=HeadID;
  {Beállítjuk a fejléceket}

End; {Proc. FindFile}

Procedure WriteHeader(
  Var F:File);

{
A célfile-ba írja a fejléceket kódo-
lásnál. Dekódolásnál természetesen
nincs rá semmi szükség.
}

Begin

  Rewrite(F, FRecSize);
  {Megnyitjuk a filel írásra, ez
  biztos, hogy sikerül. Ha nem ak-
  kor valami nagy baj van. A file
  mindenképpen üres lesz. Ja és
  beállítjuk a bufferméretet.
  }
  BlockWrite(F, FileHeader,
    SizeOf(TFileHeader));
  {Felírjuk magát a fejléceket a fi-
  le-ba.}

End; {Proc. WriteHeader}

Procedure CheckHeader(
  Var F:File);

{
Azt hiszem, hogy a két oldal meg-
telt. A következő számban folyat-
juk a kódolást és a dekódolást
végző eljárásokkal.
}

{
{LOKÁLIS VÁLTOZÓ}

Var C:Integer;

{ELJÁRÁS}

Begin

  Reset(F, FRecSize);
  {Már ellenőriztük ezt a file-t,
  és így nagy a valószínűsége,
  hogy ezt sikerrel meg tudjuk
  nyitni. És ismét beállítjuk a
  rekordméretet.}
  BlockRead(F, FileHeader,
    SizeOf(TFileHeader));
  {Beolvassuk a filefejléceket a
  file-ből. Ez viszont már lehet
  probléma. {Mondjuk egy-egy
  byte-os file-ből akarunk olvas-
  gatni.}
  }
  If FileHeader.ID<>HeadID Then
    Begin

      Writeln('HIBA!!!');
      Writeln('-> HIBAS FILE <-');
      Halt(3);

    End;
  {Ha hibás a file-fejléc, akkor
  nem tudunk mit csinálni, ugyanis
  ez azt is jelenti, hogy az ere-
  deti file nevét is elfelejtet-
  tük. És mellé még azt sem tudjuk
  eldönteni, hogy a file-ban van-e
  ellenőrzőkód.}
  Assign(OutFile, FileHeader.Name);
  {A filel hozzárendeljük a kime-
  neti file azonosítójához.}
  Rewrite(F, FRecSize);
  {Megnyitjuk írásra. Ha már volt,
  akkor felülírjuk. Ha akarunk ez
  elé berakhatunk egy ellenőrzést.
  És ha már létezik a file, akkor
  rá lehet kérdezni. Ez a rész egy
  pár sor, ha kell majd leírom,
  hogy hogyan is kell csinálni.}
  SetFTime(F, FileHeader.Date);
  {Beállítjuk a file-dátumot és
  időt. Így a visszaállított file
  teljesen meg fog egyezni az ere-
  deti file-lal}
  SetFAttr(F, FileHeader.Attr);
  {Beállítjuk a file attribútuma-
  it. A többit lásd az előző sor-
  nál.}

End; {Proc. CheckHeader}

}

```

Varju Gergely



# ÉSZ KÉP MULTIMEDIA CENTER

1065 Bp., Lázár u. 10. (Belvárosban, az Opera mögött) Tel./Fax: 131-3502, 131-3503, 131-3504

## CREATIVE PCalkatrészek

SB 2.0 + hangszóró	7.500	SAMSUNG laser printer 5 l/p	49.900
SB 16VE	15.000	CYRIX 486DX2-80	17.270
SB 16PRO	20.200	AMD 486DX4-100	25.270
SB 16PRO ASP	25.000	TEAC CD-ROM 4x IDE	26.260
SB AWE32 ASP	40.900	Conner 270MB HDD	17.910
Video Blaster SE100	33.600	Quantum 420MB HDD	20.200
Video Blaster RT300	53.800	Quantum 540MB HDD	25.230
Video Blaster MP400	40.400	SEAGATE 1GB HDD IDE	45.860
Video Blaster 3D0 Blaster	59.800	14" monitor Sunshine .28	28.650
		14" monitor Sunshine LR	28.440
		15" monitor Peacock LR, NI	42.180

### GRAVIS

Ultrasound 17.200,-  
Ultrasound MAX 28.800,-

**MINDEN CD-ROMHOZ  
AJÁNDÉK CD LEMEZ**

**CD ROM**

Doom 1-2: 6.890	Magic Carpet: 6.920	Ghosts: 5.840
Alone 3: 7.030	Kyrandia III: 5.230	Creature Shock: 7.710
Dark Forces: 7.250	Battle Bugs: 5.240	Cyberia: 6.810
Inferno: 7.260	System Shock: 7.030	Rise of robots: 4.250
Hell: 4.340	New Lemmings: 5.640	Armored Fist: 5.770

**Minden konfiguráció tartalmazza: Ház, 4MB RAM, IDE+, Billentyű KONFIGURÁCIÓK**

	270 HDD	420 HDD	540 HDD	1GB HDD
<b>486DX-40, 1MB VGA, 1.2+1.44</b>				
színes SVGA 0.28	110,150	112,420	117,390	137,800
színes SVGA LR	112,100	114,370	119,330	139,750
színes SVGA LR, NI	114,260	116,530	121,490	141,910

**486DX2-66, VLB VGA, VLB IDE, 1.2+1.44**

színes SVGA LR 14"	126,440	128,710	133,680	154,090
színes SVGA LR, NI 14"	128,600	130,870	135,840	156,250
színes SVGA LR, NI 15"	140,370	142,640	147,610	168,020

Áraink ÁFA nélküliek, egy év garanciát tartalmaznak. Az árváltozás jogát fenntartjuk

# PC CD

## CLUB KoBaK

201 Games .4	1,720	Freddie Fish	7,260	Santa's Chr C.	2,400
202 Games spec.	1,720	Ghosts	8,440	Sea Wolf emez	5,990
Aces of the Deep	8,430	Guilty	8,840	Secret Weap	3,260
Alone I. Dark 3	9,880	Hell	5,980	Sex CD-k	1,990-5,900
Arcade T. Q.	1,400	Heretic	1,680	Sink Or Swim	2,400
BC Racers	6,960	Inoedinate D.	5,080	Space Pirates	8,600
Blade Warrior	1,400	Inter. Athletics	1,400	Star Crusader	8,830
Bloodstone	3,760	Inter. Soccer	2,400	System Shock	9,680
Blown Away	5,980	Isle Of The D.	2,400	The Animals	2,440
Bureau 13	10,900	Kyrandia 3.	7,190	Big Red Adv.	7,480
Com Ad. Star.	3,900	Lands of Lore	8,660	Fort. Dr. Radiaki	3,900
Creature Shock	10,620	Little Big Adv.	9,520	LOST EDEN	7,390
Cyberia	9,380	Lode Runner emez	5,160	The Psychotron	3,900
CYBERWAR	6,950	Magic Carpet	9,520	Ufo	4,840
Dark Forces	9,990	Megarace	4,680	Under K. Moon	9,990
Delta V	9,520	NHL Hockey '95	8,710	Voyeur	7,690
Descent	7,740	Novastorm	8,900	Warcraft	8,300
Discworld	10,960	Ocean Below	2,440	Wing. Com. III.	12,250
Dragon Lore	5,880	Quantum Gate	4,990	Woodruff	6,970
EPIC Pinball	1,580	Quarantine	7,320	World Atlas V.5.	3,740
Fate Of Starlord	2,990	Rebell Assault	5,200	X-WING C.	9,710
FIFA Soccer	8,300	Retribution	6,390	Zephyr	8,970
Frankenstein	2,400	Rise of the Robots	5,350		

HA AZ IFABO-N TALÁLKOZUNK A C11/I STANDON,  
AKKOR 10-90 %-OS LEÉRTÉKELEST TALÁLSZ NÁLUNK,  
MINDEN 5. ÚJ BELÉPŐ TAG AJÁNDÉK CD-T KAP!!!

A közölt árak tartalmazzák az Áfát.

Tagoknak 10% kedvezmény.

1024 Budapest, Margit krt. 29/B.

Tel./Fax: 136-24-83

Nyitva: H-P: 9-18, Sz: 9-13

## CORNELIUS

AMIGA számítógépek teljes körű javítása,  
bővítések, részegységek árusítása új helyen.

A1200 - harddisk beszerelés: 3.900 Ft

A500 / A500+ harddisk vezérlő: 8.300 Ft

A500 / A500+ harddisk vezérlő  
memória bővítési lehetőséggel: 13.0000 Ft

KickStart átkapcsolók: 4.500 Ft-tól

Regius Kornél  
XII. Királyhágó utca 2. - ACOMP

**HELIX**  
computer

Bp. 1133 Kárpát u. 7/a  
Tel./Fax: 149-7909

COMMODORE, AMIGA,  
PC, ENTERPRISE, TVC  
SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS  
PERIFÉRIÁK JAVÍTÁSA  
(1-3 NAP ALATT)

TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK  
HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

**AKCIÓ!** AMIGA külső drive 9400 Ft. ÁFÁ-val  
mono monitorok 1500 Ft.

**MIKRO**

A Kecskeméti Műszaki  
Áruház emeletén várjuk  
önöket üzletünkben.

**ATARI**

ATARI 520 STFM  
Monochrome monitor  
LYNX II videojáték  
7800-as videojáték

**SEGA**

MEGA DRIVE II  
MASTER SYSTEM II  
GAME GEAR  
Játékkazetták  
SEGA Controlpad

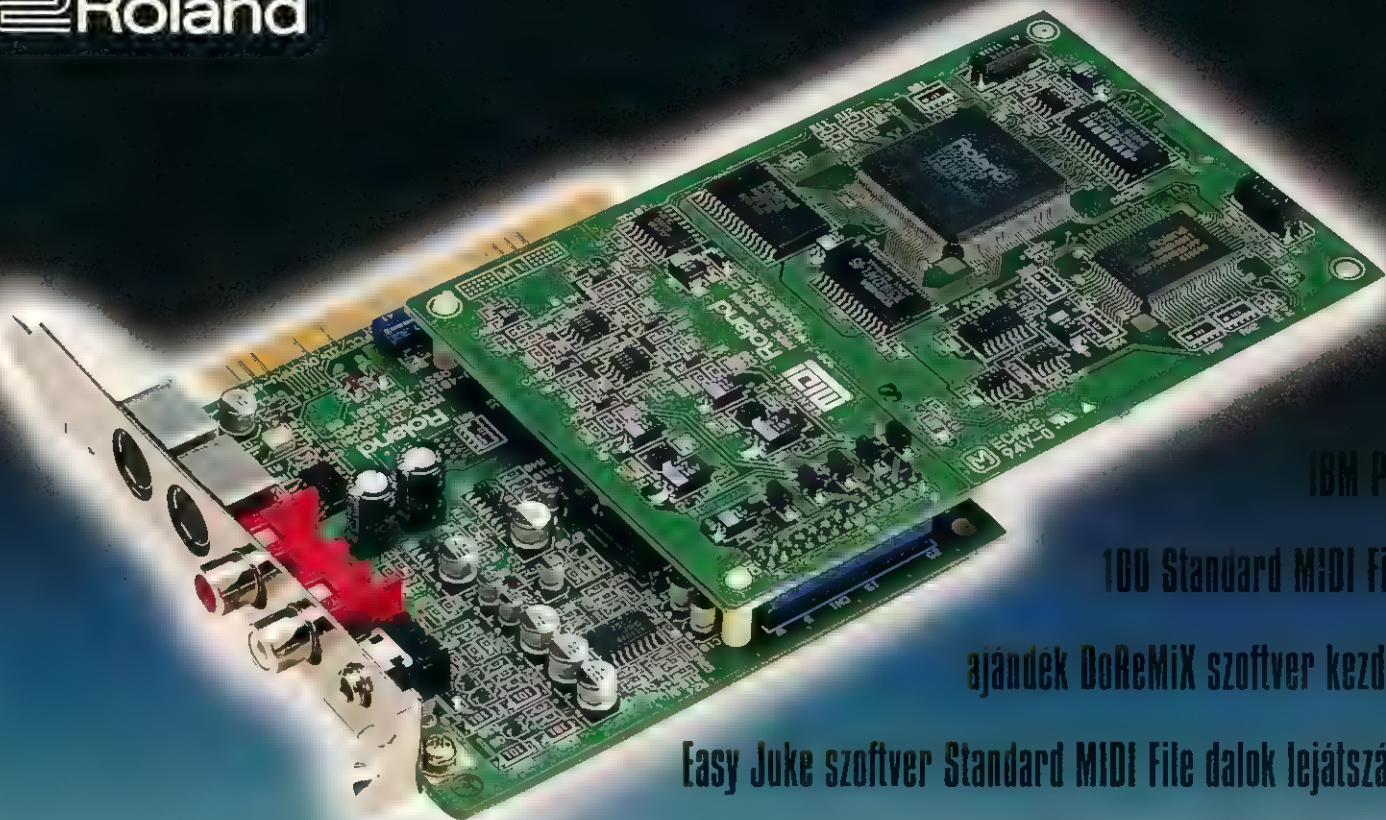
Játékszoftverek, szakkönyvek, számítógépes lapok  
és folyóiratok, disk box-ok széles választékban!

6000 Kecskemét, Rákóczi út 4. (emeleten)

Tel./Fax.: (06)76-328-941



 Roland



IBM PC-hez

100 Standard MIDI File dal

ajándék DoReMiX szoftver kezdőknek

Easy Juke szoftver Standard MIDI File dalok lejátszásához

kompatibilis a legtöbb ismert hangkártyával

# Megérkezett !

## Sound Canvas Daughterboard

General MIDI kompatibilis

128 RS-PCM hangszín Sound Canvas minőségben

6 dobkészlet, 119 ritmushangszer

beépített kórus és zengető effekt

128 hang polifón



Mini-Music Roland Márkahall  
1877 Bp. Wesselényi u. 57  
Tel: 3414-735 Fax: 2680-879



# Final Writer 3.0

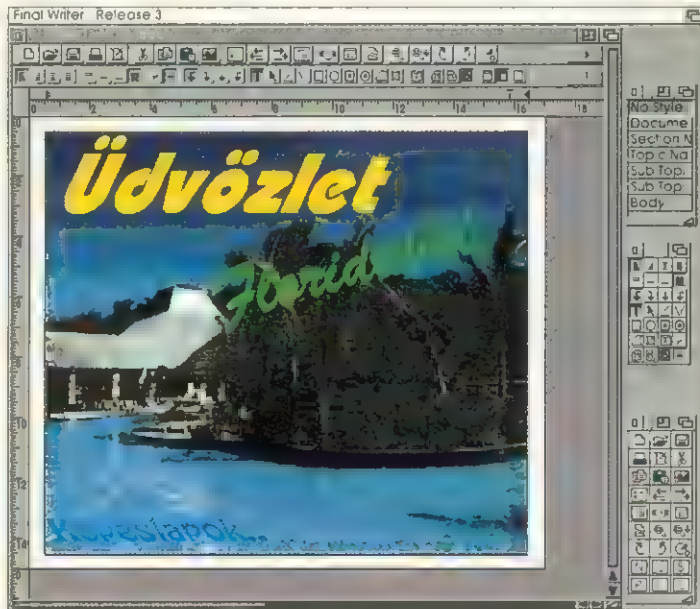
SoftWood INC. hírnevét már jó pár éve megalapozta Amigds körökben olyan programokkal, mint a Final Copy II, Pen Pal, Proper Grammar II, és legutóbbi két termékükkel a Final Data, és a Final Writer V3.0-val. Most ez utóbbi szövegszerkesztővel ismerkedünk meg, amit tipikusan otthoni DTP-s munkákra ajánlanak.

A már megszokott, editor alapszolgáltatásokon kívül (copy, paste, cut, find, font stb.) igen sokrétű tördelési, dokumentum-szerkesztési funkciókat építettek be a programba. Igen kellemes benyomást nyújtott a FW Preferences menüje, ahol minden(!) lényeges opció, paraméter beállítható, ezért érdemes Igen behatóan tanulmányozni. Hardver igénye mln. OS2.0, 2 MB RAM, 12 MB HD, de igen kedveli (elvárja) a testesebb konfigurációt (6 MB RAM, AGA).

Kezddsként egyből érdemes meghatározni a lap (lapok) méretét (Layout/ Page), a margó szélességét stb. Újabb oldalakat az Insert Page-vel szúrhatunk be, illetve text "befolyatásnál" automatikusan létre is hozza a program. Ha már a befolyatásnál tartunk érdemes megemlíteni, hogy ezt milyen módon is érhetjük el. A programban ASCII, TXT, adat importálása nem lehetséges, csak egy már kimásolt (copy) állományt lehet a Paste utasítással behelyezni a kívánt oldalra. Sűrűbben használt szövegrészeket érdemes a Save As Clip-pel kimenteni, így ezek bármikor beszűrhetők a kijelölt helyre (User / Text Clip). Persze nemcsak szövegekre, hanem különféle karakterkészletre, sőt képekre is szükség lehet munkánk során. Karakterkészletből soha sem elég, így a programhoz melléket készletet hamar meg tudja a felhasználó. Szerencsére lehetőségünk van a Type 1 fontok (PFB) korrekett betöltésére, a támogatott képfarmatúmkok pe-

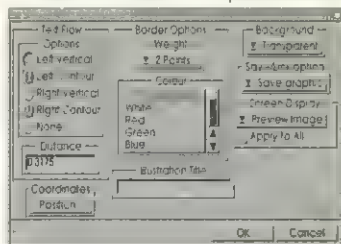
dig az IFF, illetve EPSF. Import adatokat saját library-ken keresztül képes fogadni, ilyenek a Pen Pal, WordPerfect V3.0, ProWrite.

Main - főoldalak  
Title Page - címloldal  
Preface - előszó  
Outline - vázlat a fejezetekről  
Contents - tartalom  
Illustrations - illusztrációk tartal-



## Section

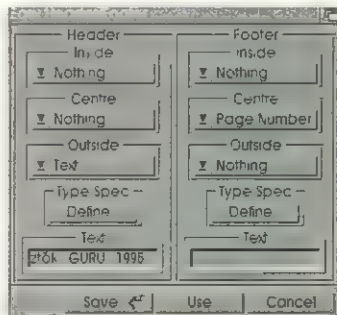
A Final Writer a dokumentumot ún. Section oldalakra, magyarul fejezetekre bontja, a három fő section a Main, Title Page és a Preface, további speciális fe-



jezetek a Table of Contents, Index, Outline, Illustrations, Endnotes, és a Bibliography. Mint nevük is mutatja, a legtöbb fejezetet kifejezetten speciális célokra lehet használni, kivéve a Main-t, ahol a tényleges szerkesztés folyik. Oldalszámuk nincs korlátozva, viszont egyszerre csak egy darab létezhet belőlük, itt is kivétel a Main.

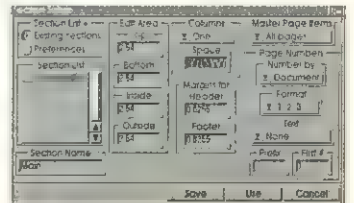
ma  
Endnotes - utószó  
Bibliography - bibliográfia  
Index - név szerinti tárgymutató

A fejezetek alapbeállításait a Layout / Section menüben ér-  
hetjük el, ilyenek pl. az oszlopok  
száma, fejléc és lábléc mérete  
stb., e tulajdonságokat öröklik  
a további oldalak (fejezetek-  
beül). Stílusukat a Definie Style-



lél határozhatjuk meg (Fonts, Tab, Line Spacing stb.). Vigyázat, ezeket is átveszi a többi, fejezetben belüli oldal! Joggal fel-

merülhet tehát az a kérdés, vajon hogyan lehet más stílusú, formátumú (pl. más másbú) oldalakat létrehozni. Fejezeteken belül sajnos nem lehetséges, de létrehozhatunk további, általunk specifikált fejezeteket, csak Main Section-t, a New Section / Main-nal. Lehetőleg más névvel lássuk el (pl. Fejezet2), így sokkal áttekinthetőbb a dokumentum arról nem is szólva, hogy az egyes fejezetek közti eligazodást és a lapozást is megkönnyíti. Lapozást az Edit / Goto / Section-nal tudjuk végrehajtani. Sectionok közt NEM lehet átfolytatni a szöveget, erre feltétlenül legyünk tekintettel. Ha meggondoltuk magunkat és nem kell egy fejezet, akkor visszavonásukat, törlésüket a Layout / Remove Section menüvel tehetjük meg. Mindezek persze nem igazán érdekesek ha csak egyoldalas vagy egy formátumú a dokumentumunk (pl. levél). Igen jól használhatóak sectionok az Index és a Table of Contents. Előbbivel tárgymutatót hozhatunk létre, így egy-egy keresett szót könnyen megtalálhat majd az olvasó. Az Index oldalt a dokumentum végére fűzi a program. Készítése pedig igen egyszerű. Először is jelöljük ki az indexálni kívánt szót, majd a Tools / Index / Insert Words segítségével aktuálissá is tettük. A szavakat ABC sorrendben, fejezet és oldal számmal ellátva láthatjuk ha most Index Create-t használjuk. Másik fontos rész a tartalom jegyzék. Létrehozását úgy kezdjük, hogy ha a kurzort a kívánt mondatba, szóba mozgatjuk, a kijelölés Enter-ig (!) történik. Ezek után beállítjuk a kijelölt rész stílusát Apply Style / Section Name-re. Miután meg volt a Section Name beál-





lítása, generáljunk egy tartalomjegyzéket (Tools / Table of Contents), ez többször is elvégezhető mivel csak egy tartalomjegyzék készül.

hogyan egyszerűen kijelöljük (inverz) a szöveget, majd a Tool ikonok közül kiválasztjuk a bekeretezett "T" ábrát. Másik módszer szerint a Text Block menü-

zésre. Grafika Importálását Graphic / Import menüben találjuk, ezek a már ismertetett IFF (HAM8-ig) és az EPS formátumú adatok lehetnek. Ha gyorsan szeretnének dolgozni, kapcsoljuk ki a kép teljes megjelenítését (Imported Graphic - Screen Display - Cross Box).

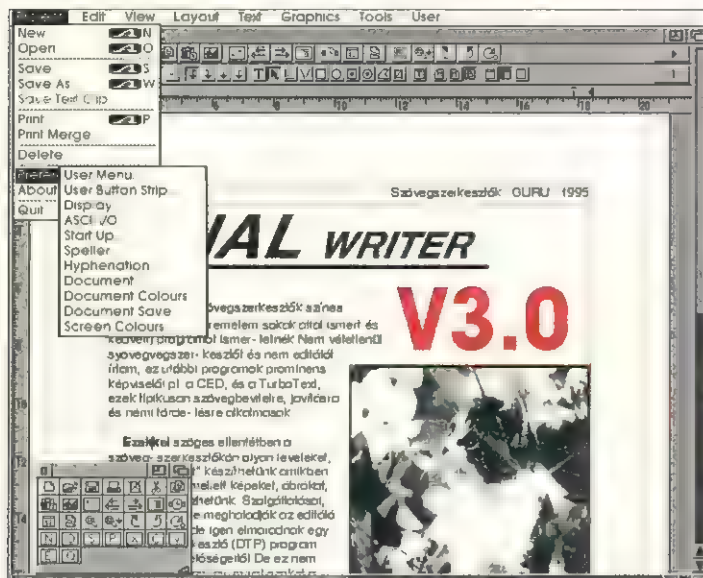
## Fonts.

Alapbeállításként a Font menüben csak a SoftSans készlettel rendelkezünk, de Font / Opennel betöltött készleteket mind

nagyságuk szabadon állítható.

## Print

A Final Writer képes mindenféle, rendszerre installált nyomtatót kezelni. Semmiféle saját, egyedi drivert nem igényel, ez sokszor előny de talán ugyanannyiszor hátrányt is jelent. Ezenkívül négyféle nyomtatási típust támogat (Print To), Final, Draft, Postscript printer, Postscript File. Mindegyik típusnál sokféle beállítási lehetőségek közt vá-



## Editmode

Két típusát találjuk meg a View / Edit Mode menüben, ezek a Left / Right Master, és a Body. Alapbeállításként ez utóbbi aktív. Tulajdonságai talán egy pauszpapírhoz hasonlítanak a legjobban, az egymásra tett pauszok névszerint az L / R Master és a Body. Hogy melyik papíron is editálunk azt a Edit Mode menüben állíthatjuk be. A papírok átlátszóak, vagyis látszanak az alatta lévő papírok képei és szövegei.

## Layout effect

Említtésre méltóak a bullet (tabulálja a területet, és pontot tesz az elejére), és a Right / Left Indent, jobbra/ balra igazítás.

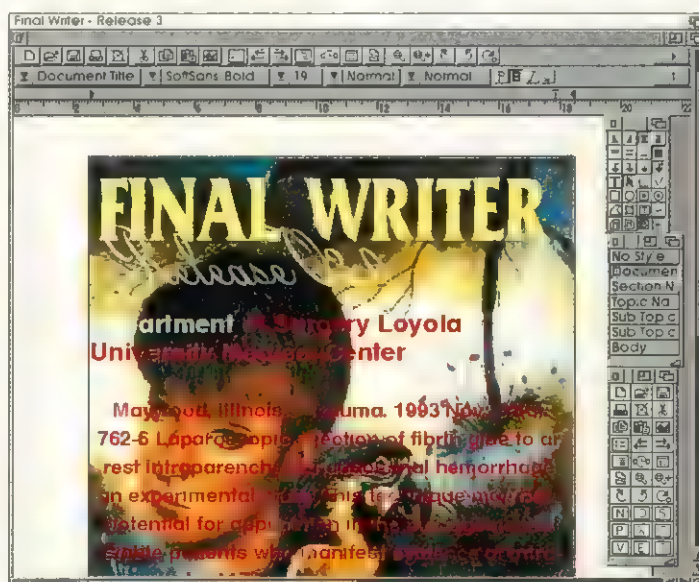
## Féjléc/ lábléc

Ez a Easy Header / Footer menüben paraméterezhető. Meghatározható hova, mi, és milyen formában kerüljön. Hova, tehát jobbra, középre, balra, vagy ezek bármilyen variációja. Mi, a kírás típusára vonatkozik ezek a text, dátum, és az oldalszám. Végül, hogy milyen legyen a kírás stílusa (font, szín, position).

## Text object, rajzolás, képek.

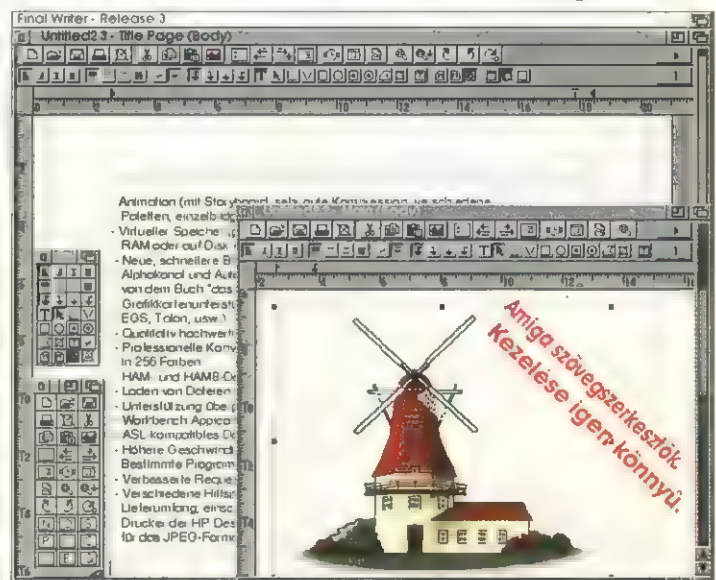
Talán ez a legszerényebb része a programnak (sajnos). Text objektumokat kétféle módszerrel tudunk létrehozni. Egyik az,

be egyszerűen begépeljük a szót vagy mondatot, ami maximum 38 karakteres lehet. A létrehozott objektumokra (rajzra, képre is ez vonatkozik) kétszer "rálöve" jutunk el a Block Setting ablakba. Text objektumnál beállítható a font, szín, dőlésszög (oblique) és a pozíció, valamint a körülfolytatás módja. Sajnos teljesen körülfolytatni az objektumokat nem lehetséges. Forgatni pedig csak text és rajz objektumokat lehetséges, a Graphics / Rotate, vagy pedig a Tool ikonok segítségével. Rajzo-



lási funkciók közül a vonal, kör, négyszög stb. állnak rendelkez-

automatikusan befűzi a program. A már így memorizált készletek betöltése nagyságrendekkel rövidebb ideig tart. Ugyancsak a Text menüben találunk más, font beállítási lehetőségeket, style, pozíció, with,



logathatunk, ezek ismertetéséhez sajnos már nem maradt hely. Általában korrekten és szépen dolgozik.

Mivel nem szeretném átfolytatni e cikket a másik oldalra, így befejezném a Final Writer ismertetését, bár sok minden nem fért be két oldalba. Minden kisebb hibája ellenére igen ajánlanám otthoni DTP-nek: szakdolgozatok, kisebb kladványok, vizsgák, levelek elkészítésére.

**Pozitívum:** ARexx támogatás, angol helyesírás ellenőrzése, nagyon jó a konfigurálása, gyors, könnyű megszokni a kezelését.

**Negatívum:** Nem rendszer file requestert használ, nincs nyomtatási preview, a betölteni kívánt karakterkészletről nem mutat előzetest, kevés a text effekt. Felbontást nem lehet munka közben átállítani.

Angler





## A SZENVEDÉLY VIHARAI

Egy elsőprő erejű romantikus film, melynek története átvél az első világháború borzalmain. A romantikus eposz hősei: három testvér; Samuel (Henry Thomas), Alfred (Aidan Quinn), és Tristan (Brad Pitt), az apa (Anthony Hopkins) és egy csodálatos szépségű fiatal hölgy. A történet középpontjában a középső fiú, Tristan áll, akinek természete meglehetősen vad és kiszámíthatatlan. A testvérek versengésének dhított tárgya Susannah, aki a romlott szellemű világtól elszigetelt birtokra érkezve hamarosan elbűvöli a Ludlow család minden férfitagját...

Edward Zwick, a rendező mondta: "Ez a film egy igazi felnőtt mese, tele kalanddal, romantikával és drámával - mindazzal tehát, amiért a mozinézők szívesen váltanak jegyet."



## CSILLAGKAPU

Rég láttunk igazán jó sci-fi-t! Íme egy újabb pályázó a sorban, a Stargate. Sokakat foglalkoztat az a gondolat, hogy az ókorban más bolygóról érkezett lények látogattak el földünkre. Ez a film is egy ilyen lehetőséget tár elénk a misztikus ókori Egyiptom titkaival. A titokzatos csillagkapu megtalálása természetesen sokakat lázba hoz, mindenki más és más érdekeket képvisel. Daniel Jackson (James Spader), a fiatal egyiptológus, tudományos kutatásának csúcspontjaként áll meg a felfedezést és ezért vág a nagy kalandba. A csalódott és kiábrándult Jack O'Neil (Kurt Russell) karrierje biztosításának érdekében és kötelezettségei miatt kíván átjutni a Csillagkapun... A kapun túl furcsa és idegen világot találnak, több millió fényévnyire otthonuktól, a bolygó neve Abydos. S a sivatag homokjában, a különös "techno-Egyiptomban" megkezdődik a Nagy Kaland... Az alkotógárda nagy része a Tökéletes katona c. film forgatásakor dolgozott együtt, így az összehozott csapatnak már volt némi tapasztalata. Minden sci-fi rajongó bátran megnézheti a Csillagkaput, még ha nem is ez a legjobb tudományos-fantasztikus film, egynek megteszi.

## A LOW DOWN DIRTY SHAME

Andre Shame (Keenen Ivory Wayans) egy elszúrt kábítószerhajszja miatt kikerül a rendőrség kötelékéből és magándetektívként kezd dolgozni. Andre gyenge pontját (mint oly sok felügyelőét) a nők képviselik. Szexis titkárnője, Peaches (Jada Pinkett) talpraesett ügyintéző, sőt egy kicsit több is... Rothmiller (Charles S. Dutton) a kábítószeres ügynök megbízza Andrárt, hogy nyomozza ki hova lett húsz millió dollár. Az eddigi csúpcsup ügyekkel szemben ez igazán nagy falatnak látszik. A nyomozás során Shame-nek lehetősége nyílik arra, hogy szembesüljön múltjával, tisztázza magát és elvesztett hírnevét. S hogy a szerelmi szál se legyen egyvonalú, megjelenik a hős elvesztett szerelme Angela (Salli Richardson) is...

Keenen Ivory Wayans rendezőként, íróként és szereplőként debütál a filmben. Az eddig viszonylag névtelen Wayans most nagyobb babérokra tör. Majd meglátjuk mekkora sikerrel!



## EGY IGAZ ÜGY

Paul Armstrong (Sean Connery) kétségbeesett levelet kap egy halálra ítélt embertől, akít egy nyolc évvel azelőtt elkövetett brutális gyilkosságot zártak börtönbe. Bobby Earl Ferguson (Blair Underwood) azt állítja, ártatlan. Mivel a professzor nem híve a halálbüntetésnek és Bobby felesége is csak benne reménykedik, elszánja magát, hogy felderítse a szörnyű gyilkosság részleteit. Ekkor nem sejti még, hogy egy olyan kisváros kultúráját kell feltárnia, melyet a faji és a családi kötelékek, valamint a helybeliek neveltetése szövevényes hálóként fon át. Rádásul Armstrong sorozatosan konfliktusba kerül Tanny Brownnal (Laurence Fishburne), azzal a nyomozóval, aki annak idején Bobblyt letartóztatta... Semmi sem az aminek látszik... minden nyom a múlthoz vezet... s két újabb kizsármelt áldozatra leselkedik a halál. A film John Katzenbach regénye alapján készít Arne Glimcher rendezésében (az operatőr magyar származású; Koltsai Lajos). Akik szeretik a krimi, a borzongást, az izgalmat nézzék meg a Warner Bros. produkcióját!





# NOVOTRADE 2C Kft.



## Master System kazetták

Ace of Ace  
Back to the Future  
Basketball Nightmare  
Chuck Rock  
Desert Speedtrap  
Jungle Book

## Game Gear kazetták

Alien 3  
Desert Strike  
Ecco the Dolphin  
Jungle Book  
Robocop vs Terminator

## Mega CD lemezek

Tomcat Alley  
Double Switch  
FIFA International Soccer  
Ecco the Dolphin  
Prince of Persia  
Thunderhawk  
BC Racers  
Rebel Assault

## Mega Drive kazetták

NBA Live '95  
Stargate  
Generations Lost  
Ecco 2  
Jimmy White's Snooker  
Jungle Book  
Lion King  
Pitfall  
Syndicate

# SEGA



MEGA DRIVE II + 2 cp	21.990 Ft
MEGA CD II	49.990 Ft
MASTER SYSTEM +2 játék + 1 cp	7990 Ft
GAME GEAR	16.500 Ft

## Kiegészítők

Master system Control Pad	1.600 Ft
MS/GG konverter	1.790 Ft

Több mint 140 féle játék kazettával várjuk kedves vásárlóinkat!

# JAGUAR

## 64 bites videójáték!

## ATARI JAGUAR JÁTÉKKAZETTÁK

Alien Vs Predator  
Brutal Sports Football  
Wolfenstein 3D  
DOOM  
Evolution Dino Dudes  
Tempest 2000  
Raiden  
Trevor McFur in the Crescent Galaxy  
Club Drive  
Dragon  
Kasumi Ninja  
Iron Soldier  
Bubsy  
Checkered Flag  
Zool 2  
**9.990 Ft**

## ATARI Jaguar videójáték

- 64 bites videó chip  
- 16.8 millió szín  
- CD minőségű 16 bites hang  
- 1 kontrolpad  
- játék (Cybermorph)  
**49.990 Ft**

## ATARI Jaguar kontrolpad

4.500 Ft



# ATARI

ATARI 520 STEF számítógép  
19.990 Ft  
Monochrome monitor ST-hez  
19.990 Ft  
SF314 külső drive ST-hez  
11.200 Ft

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Címünk: 1136 Budapest, Balzac u. 35.  
Tel.: 140-2954



# ACOMP

Commodore Amiga 600	28792 Ft	Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	680 Ft	I/O kártyák	
Commodore Amiga 500/500 plus	23992 Ft	Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	288 Ft	IDE + HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer	1560 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft	Commodore 64 midi - szoftverrel	5200 Ft	IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA LB	2880 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	47992 Ft	Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2392 Ft	Realtek VGA kártya 256 kB RAM	3300 Ft
+ 250MB hard disk (2.5"-es)	36990 Ft	Swiftly Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft	Trident 9000C/I VGA 512 kB RAM	4792 Ft
Commodore Amiga CD <sup>32</sup> + 2 játék	31992 Ft	Mouse Pad	200 Ft	Trident 8900D VGA	2992 Ft
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB	239920 Ft	Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft	S3 805 VGA 1 MB, VESA	10992 Ft
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	143920 Ft	Midi Amiga Interface	2800 Ft	Sky Eagle VGA 1 MB, VESA	18880 Ft
Philips 8833II monitor	31992 Ft	Handyscanner (fekete-fehér) Amigához	14392 Ft		
Comm. A570 CD-meghajító A500/500+	11192 Ft	Rockey Advanced Video Keying for A.	19992 Ft	<b>RAMok, winchesterek</b>	
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft	Sound Enhancer Amigához	1992 Ft	414256 - 128kB RAM	720 Ft
Commodore Amiga > EuroScart kábel	392 Ft	1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	13592 Ft	814260 - 512kB RAM	4360 Ft
Commodore C-64 II	7432 Ft	2.5" - 2.5" Hard disk kábel	792 Ft	256 kB/ 1 MB/ 4 MB 70 ns SIMM modul	1600/4500/15120 Ft
Commodore C-64 GameSet	7992 Ft	Beyond the minds eye (computer anim.)	2392 Ft	4 MB SIMM 70 ns 36 bit	18992 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft			8 MB SIMM 70 ns 36 bit	37360 Ft
Commodore datasette	2792 Ft	<b>Quickshot Joystickok 25 féle típusban</b>		16 MB SIMM 70 ns 36 bit	58880 Ft
Commodore MPS 1270 printer (C-64)	15920 Ft			270/ 420/ 520 MB hard disk	19520,20400,23600 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft	<b>PC árak</b>		730 MB hard disk	34320 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft			1000 MB hard disk AT-BUS	45200 Ft
SEGA MegaCD II + 3 CD játék	39192 Ft	<b>Alaplapok</b>		2200 MB hard disk SCSI	148000 Ft
SEGA MegaCD II + 1 CD játék	31992 Ft	386DX-40 MHz 128 kB cache (CHIP,AMI)	11600 Ft		
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft	486SLC-50MHz	10480 Ft	<b>Hangkártyák:</b>	
512 kB óras memóriabővítő	3992 Ft	486DX-XMHz 256kB c. 3V, GREEN 3.3-5V	12792 Ft	SB 16/ SB 16 Multi CD OEM	13360,12992 Ft
1.0 MB-os óras chip bővítő A500+-ba	5592 Ft	586 60-66MHz, 512kB c. OPTI, 3PCI,2VL	22400 Ft	SB 16 MC/ SB 32 AVE	23992,28400 Ft
1.0 MB-os óras chip bővítő A600-ba	6392 Ft	586 90-100MHz 512 c. OP, AMI,4PCI,2VL	31992 Ft	Gravis Ultra Sound (256)/GUS Max (512)	16400,28400 Ft
2.0 MB-os óras bővítő A500/A500+-ba	7992 Ft			WD Paradise Expert 16DSP (MultiCD,WT,GM)	16720 Ft
8.0 MB-os óras fast bővítő A1200-ba	50392 Ft	<b>Processzorok</b>		Hangfalak	2448-7840 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	11992 Ft	486DX2-66 MHz proc IBM-Cyrix 3V	12992 Ft		
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	392 Ft	INTEL	19992 Ft	<b>Egyéb termékek:</b>	
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	392 Ft	486DX2-80 MHz processzor Cyrix 4V	19992 Ft	Processzor ventilátor/Cooler	800-1184 Ft
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft	486DX4-100 MHz processzor INTEL 3V	35200 Ft	Mono kézi scanner 256 szürke	11992 Ft
Noris porvédő C-64 I/II	72/632 Ft	586 Pentium 66/75 MHz	38400,39992 Ft	Egerak	992-6992 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392 Ft	586 Pentium 90/100 MHz	78392,105600 Ft		
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft			<b>FAX-Modem kártyák:</b>	
Maxell 3.5" MF2-2HD lemez	872 Ft	<b>Monitorok</b>		Discovery Fax/modem 14400 belső+sw	19360 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft	14" mono VGA (800x600)	11760 Ft		
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264 Ft	14" PGA color SVGA (1024x768,0.28,LR)	26992 Ft		
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	512/792 Ft	14" Daewoo color VGA (640x480,0.39)	22880 Ft		
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392 Ft	14" Daewoo color SVGA (NI,LR)	33120 Ft		
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft	15" Daewoo color SVGA (LR,NI,Digital)	45200 Ft		
Profex 3.5" DSDD lemez (11db/form)	472 Ft				

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+, 2S1P1G, 101 gombos bill.		14" VGA mono, 256 kB			14" color SVGA LR, 512 kB VGA			
		270 MB	420 MB	520 MB	270 MB	420 MB	520 MB	730 MB
A386SX-40 MHz	2MB RAM	63.132	64.540	67.740	79.856	81.264	84.464	95.184
A386DX-40 MHz	4MB RAM	76.572	77.980	81.180	93.296	94.704	97.904	108.624
T486SLC-40 MHz	2MB RAM	68.932	70.340	73.540	85.656	87.064	90.264	100.984
C1486DX2-66 MHz	4MB RAM	91.084	92.492	95.692	107.808	109.216	112.416	123.136
C486DX2-80 MHz	4MB RAM	96.644	98.052	101.252	113.368	114.776	117.976	128.696
I486DX4-100 MHz	4MB RAM	112.844	114.252	117.452	129.568	130.976	134.176	144.896
Pentium 66 MHz	8MB RAM	145.756	147.164	150.364	162.480	163.888	167.088	177.808
Pentium 100 MHz	8MB RAM	223.716	225.124	228.324	240.440	241.848	245.048	255.768

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. - Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)  
Tel / Fax: 149-6165 Tel.: 140-2101 vagy 06-30-410-500

Nyitvatartás:

hétfőtől péntekig 9:00-17:00 - ebéddő: 12:30-13:00, szombaton 9:00-13:00

Áraink az 1 év-garanciát igen, de az ÁFA-t nem tartalmazzák!  
Áraink mindenkor változtatásának a jogát fenntartjuk!

Toshiba/TEAC 4x sebességű CD-ROM, AT-BUS

29.992 Ft

**Több mint 50 CD<sup>32</sup> program,  
több mint 70 SEGA MEGADRIVE  
és SEGA GAME GEAR program**



# Ajándék oldal

Úgy gondoltuk, hogy nem csak játékokkal, nyerési lehetőségekkel kellene meglepni titeket, hanem ajándékokkal is, melyeket ha szükségetek van rá, akkor felhasználhattok.

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket **május 30-ig** a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.

Reméljük tetszeni fog új próbálkozásunk és ezentől még hasznosabb lehet számotokra a PC GURU.

**A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!**

**CORDINES** Computer

1137 Budapest,  
Szent István park 2.  
Tel./Fax: 140-1443

- Panasonic, Sony CD-ROM meghajtók,
- Gravis UltraSound,
- SB16 és kompatibilis hangkártyák vásárlása esetén.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható bel!



1055 Budapest,  
Balassi B u. 9-11.  
Tel.: 269-0624  
Fax: 153-0624

- Gravis Ultra Sound OEM: 13.900,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható bel!

**ÉSZKÉP**

1065 Budapest,  
Lázár utca 10.  
Tel./Fax: 131-3502  
131-3503  
131-3504

- Az Észkép által forgalmazott Turtle Beach termékre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható bel!

**WIN** Computer

1067 Budapest,  
Szondi u. 19  
Tel.: 153-4304  
Fax: 117-2834

- Az AZTECH EX-20 aktív hangfal árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható bel!

**SZÜCS SOFTWARE**

1085 Budapest,  
Rökk Szilárd u. 8. I. 3.  
Tel./Fax: 114-3890

- PC Player német CD-ROM-os játékujság: 200 Ft kedvez.
- Power Play német CD-ROM-os játékujság: 100 Ft kedvez.

Egy újság vásárlásánál csak 1 kupon váltható bel!

**PC CD**  
Club KoBaK

1024 Budapest,  
Margit krt. 29/b.  
Tel./Fax: 136-2483

- Tagsági vagy CD vásárlásánál.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható bel!



aPLUS

1428 Budapest,  
Horánszky u. 26. I.  
Tel./Fax: 138-4144

- A Microsoft Home termékek végfelhasználói árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható bel!



1065 Budapest,  
Nagymező u. 51  
Tel.: 153-0111  
Fax: 269-0151

- Május 15-ig minden GENOA termékre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható bel!



**AXICO** Informatikai Kft.

1074 Budapest,  
Dohány u. 67.  
Tel./Fax: 142-3255  
268-0330

- Minden általunk forgalmazott számítástechnikai termék végfelhasználói árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható bel!



**COMPUTERBOOKS**

1126 Budapest,  
Tarlós Vilmos u. 12.  
Tel.: 1751-564  
Fax: 1753-591

- Számítástechnikai szakkönyvek a Computer Books kiadásában a GURU olvasóinak.

Egy könyv vásárlásánál csak 1 kupon váltható bel!



# ATARI

## Bevezető

Mélységes hódolatom minden kedves Olvasónak, havi Atari szeánszunkat megnyitom. Ismét nyakunkra szakadt a tavasz, virágoznak a Norton Tree-k, vígán döngicsélnek az Atari méhecskék, zöldül a Desktop, mindenhol megmutatja magát a pezsdülő Természet. Hátunk mögött vannak a nagy számítógépes és zenei kiállítások, láttunk kint C-LAB Falcon030 Mk-II-t, erről olvashattok Memphisto hírei közt. Amúgy van egy vadonatúj tuti Falcon-os gámé, a Towers II, melyet Szerény Személyem megörökítette a (GURU-s) utókor számára egy rövid leírás keretében. Greg cimboránk ezúttal a packereket boncolgatja (már oda a gyomra a sok dzsemtől... - Lord GVW). Na, ezt most sikerült igen tömören megfogalmazni... Akkor, parancsoljatok!

Lord Chaos

## HÍREK

Nemrég csatlakozott az Acclaim a Jaguár fejlesztőkhöz és kezdte olyan játékok Jaguárra való adaptálását, mint az NBA Jam vagy a Frank Thomas 'Big Hurt' Baseball.

Szintén Jaguár fejlesztő lett az Electronic Arts, Inc. amely elsőként a FIFA Soccer-t, a Need For Speed-et és a Wing Commander III-at adja ki Jaguárra '95 folyamán.

Hosszas késés után megjelent Jaguárhoz az első komolyabb hardver-kiegészítő, a CatBox.

Március folyamán megjelent Jaguárra a Theme Park, a Troy Aikmann Football és a Sensible Soccer.

Az Atari üzletileg sikeres évet zárt '94-ben, 9,4 millió dolláros tiszta haszon-

nal, derül ki a cég év végi beszámolójából.

Hamarosan megjelenő játékok a Pinball Fantasies, a Defender 2000 és a Highlander, illetve vannak amelyek fejlesztéséhez most kezdtek hozzá: ezek az Alien vs Predator 2, és a Magic Carpet.

Az Atari és a Virtuality Corp új egyezménye alapján a Virtuality maga két játékot ad ki '95 végéig Jaguárra és más fejlesztők is írhatnak VR Helmetet használó játékot.

Memphisto

## Towers II

*Plight of The Stargazer*

Az előző számok valamelyikében (talán az előzőben - ki tudja?) szó volt Falcon030-as játékokról. Nos én (azaz én, ÉN, és ÉÉNII - Lord Ego) akkor tettem már erről a fenomenális játékról egy remekbeszabott megjegyzést, most ezt szeretném megtoldani egy kisebb bemutatóval. Mi? Hogy mér' nem a teljes leírással. Mert elakadtam a harmadik szinten és még nem rendeltem meg a hozzá tartozó leírást stb. Akkor vágjunk is bele!



Kezdeném azzal az agyondicsérést, hogy sok-sok texturemapped játékdemo után végre itt van egy teljes, 16 bit TrueColor Wolfie/DOOM-style végigjátszható game. Ja még valami! Tud korrekten felbontást váltani oda-vissza! Na ez aztán nem semmi, mi? Amúgy nem nagy kunszt, minden lordkáosz meg tudja csukott szemmel, víz alatt, fél füllel, hátrakötözött cipőfűzőkkel csinálni... a nagy baj, hogy ennek ellenére sokaknak nem megy... na de oda se neki, térjünk vissza a játékra magára. Betöltés és a szerzők

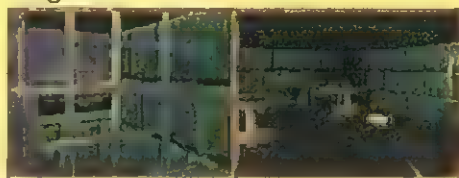
választékos névsora után megjelenő menüből választhatunk miszerint meg kívánjuk-e tekinteni a bevezetőt (érdemes!), új hőst választunk (INCAR-NATION), vagy folytatjuk legutóbbi szerencsés elhalálozásunk előtti állapotunkat (CONTINUATION). A folytatás kiválasztása után bőjkünk egyszerűen csak rá valamelyik (ha csak egy van, akkor ne habozunk klikkelni!) állás nevére, aztán gol Egyébként a story tömören annyi, hogy egy bizonyos Tanácsban magas pozíziót és egész estét betöltő Lord Draggan egyszer csak mebuggyan, egy-két épületet még felgyújtott, aztán se szó, se beszéd, bezárkózott vidéki lakótoronyába. Jó páran ugyan utána mentek észhez vagy a Teremtőhöz téríteni, de úgy látszik, kiváló odaát a vendégszeretet, senki nem jött még vissza. Még csak urnák sem érkeztek utánvéttel! Ezt a tűrhetetlen szítut nekünk kéne megoldani. Akkor kérem alássan, akik nem beszélnek hkszrsxbül, azoknak elmagyaráznám a boxban megjelenő feliratokat.

Aki esetleg - de gyanítom minden a játékot elkezdő egyén, vagy csoportosulás ezen a ponton keresztül közelíti meg a színhelyt - Ide clickelne, annak megjelenik négy szimpatikus (valamiféle gyógyszerészek, kuruzslók lehetnek...) egyén körözési fotója, név szerint Gerand, Tasler, Merton and Andros (elnézést az 'and'-ért, csak így tudtam kicopy-zni az eredeti README.TXT-ből...). Valamelyikükre rábökve megjelenik az életrajzuk, itt az ACCEPT-re clickelve folytathatjuk.

STR (Strength) - Ez az érték akarja reprezentálni fizikai erőnlétünket, azaz mennyit cipelhetünk stb. Az érték római légiókban értendő.

INT (Intelligence) - Programozóknak 16 bites előjeles egész szám, játékosoknak INTElligencia (585.998709..), ezzel tudunk varázsolni.

WIS (Wisdom) - Bölcsesség. Mennyire vagyunk képesek mágikus dolgokat megérteni.





DEX (Dexterity) - Itt tudhatjuk meg mennyire vagyunk gyorsak, rugalmasak, belevalók. Ilyen értékekkel azonnal beléphetünk a Rendőrséghez!

CON (Constitution) - Lelki és testi felépítésünk mutatója, életünk hosszának mérőszáma.

A kezdőknek Gerard-(o)t ajánlom!

Itt most összefutnak a szálak, azaz mindenképpen ide, azaz a főképernyőre jutunk. Akkor lássuk is, mi található rajta.

Középen van az akció képernyő. Fellette található két csík. A bal oldali zöld mutatja mennyi energiánk van, a mellette lévő kék pedig varázserőnk mértékét szimbolizálja (ezeket altatással tudjuk maximális szintjükre visszaállítani). Az alatta található, enyhén distortolt "papiros" jelenik meg mindenféle hasznos üzenet, mint például "ez az ajtó zárva található". A jobb oldalon elhelyezkedő scroll-on vannak (kezdőknek: lesznek) a megszerzett varázslatok ikonos formában, az itt kiválasztottat mindkét egérgombbal, vagy szóközzel tudjuk aktiválni, ami vagy sikerül vagy nem, a scroll felett pedig az iránytű látható. A bal oldalon található hősünk ikonja. Ebben a formájában tudjuk etetni-itatni a Dungeon Masterrel. A feje mellett található nyíl as gombbal tudjuk átkapcsolni a figura felszerelését ábrázoló rekeszorra. Ide tudjuk rakni mindenféle csebecbecsénket (kard, gyűrű, BKV-karszalag stb.), ikonunk alatt található az ún. klasszikus inventory, hétköznapi tárgyaink leledzési helyei, azaz ide tudunk mindenféle kacatot pakolni (kaja, pia, nő) ami menet közben kezünk ügyébe kerül, vagy amit el tudunk emelni. Végezetül a bal alsó sarkokban találjuk az általános parancsikontokat. Az ököl informál mindenkor kondícióról, a "Zzzz"-vel tudunk szunyálni, a gyűrött papírfecni a térképet hívja elő, a lemezikkonnal tudunk menteni / tölni / kilépni / újrakezdeni, a hangjeggyel pedig a hangerőt és a zene / effektek státuszát tudjuk szabályozni. Nagyvonalakban ennyi volna a főképernyő, térjünk át a kezelésre. Az egész igazából a Dungeon Master-re emlékeztet, konkrétan arra gondolok, hogy pl. a felvett tárgyak lehetőek tetszés szerinti helyre, sőt,

ugyanúgy el is tudjuk őket hajítani! Ezenkívül létezik a láda-effektus, azaz ha a tárgyak közé beteszünk egy ládát, tarisznyát stb., akkor az "kinyílik", megjelennek újabb tárgyhelyek, így tudunk belepakolni. A játék irányítása 95% (Intel Pentium 90 MHz: 93,2320..%; intel Pentium 120 MHz: 94,5956..%) egér alapú. Két módozat van, az ún. movement (nyersen: mozgás) mód, amikor figuránkkal közlekedünk fel s alá, itt tudunk harcolni (bal egérgomb), a másik módozat alkalmával pedig pakolászhatunk, clickelgethetünk a képernyőre stb. Vigyázzunk a dobálással, vannak tárgyak, amelyek képesek összetörni!

Ebben a módban tudunk ajtót nyitni úgy, hogy egyszerűen "megérintjük", mindenféle lógó alkatrészeket tudunk rángatni stb. Itten most akkor véget is érne a leírás, ennyi elegendő kéne legyen, hogy be tudjátok tölteni, így hát nosza.

Összegezve az egészet, ez egy igen kellemes játék a maga nemében. Negatívum csak annyi van, hogy az egeres vezérlés lehetne egy lehetőséggel finomabb, ezenkívül a padlóábrázolásuk még nem egészen kiforrott, ezt igazán fullscreen módban látni (F gomb). Ellenben nagyon hangulatos a falon az égő gyertya! Így összevetve megér az értékelése 84%-ot.

Lord Chaos

## Melyik tömörítőt?

Elég sokan szokták összekeverni a tömörítő-, és az archiváló-programokat, pedig ezek két teljesen külön fogalmat takarnak. Míg az utóbbiakat elsősorban "raktározásra" használják, vagyis több file-ból alkotnak egy összesűritett állományt pl. ARJ, LZH vagy éppen ZIP kiterjesztésben, addig a tömörítés (packing / crunching / compressing) egyetlen egy adat (data) vagy program (executable) file hosszát csökkenti kisebb-nagyobb mértékben. Igaz, mind az archiválók, mind pedig a tömörítők többé-kevésbé hasonló algoritmusokat alkalmaznak sűritéseikben. *(Egyébként a legjobb tömörítési mód két biten tárolni mindent, az egyikben a nullákat, a*

*másikban meg az egyeseket, Kac, kac, kac!)* Elég sok ilyen jellegű tömörítővel találkozhatunk Atarin és Amigán is *(DOSE gépeken nem divat a gazdaságosság!)*, de a most terítékre kerülő négy software-t Atari Falcon030-ason teszteltük. Mire a cikk végére érünk, talán kiderül, hogy melyik a legjobb tömörítő közülük. Fogjunk is hozzá!

### File Imploder

Ezt a rövidke programot házilag konvertálta át (kódolta újra) Amigáról a norvég Torbjorn Ose alias Hackbear eredetileg Falconra, de ST-n is kifogástalanul működik. Használata egyszerű, az egérrel csak bele kell húzni a kívánt file-t az IMPLoder.TTP-be, és azt szempillantások alatt betömöríti, s rámásolja az eredeti állomány helyére. A visszatömörítés (depacking) is hasonlóképpen működik. A prg-hez mellékelve van a source file is.

### Pack-Ice V2.40

A holland Axe csapat, Superior névre hallgató kódere felelős a következő stuffért. A megjelenő alert-boxból választhatjuk ki, hogy adat vagy program file-t sűritsünk-e be (adat esetén pedig alkalmazzunk-e speciális képtömörítést), s az ún. parancssorban (command line) mi magunk is megadhatjuk az offset címeket. Ezzel a programmal nem tömöríthetjük ki a már összesűritett állományainkat, de a mellette megtalálható forrásfile ehhez fontos segítség lehet. Az Ice támogatja az Atari ST/TT/Falcon computereket, és eléggé elterjedt a használata, mivel már nagyon sok tracker használja a MOD-oknál, de a szövegtömörítésben sem utolsó (ld. ST-News, D.B.A. és COMA lemezújságok).

### Sentry Packer V2.11

A szintén holland, Frans van Nipsen (Eagle of Sentry) alkotása ez a software. Használata és kivitelezése kísértetiesen hasonló az imént tárgyalt packerrel. Ebben a csak Falconos verzióban szintén megtalálható az exec/data file-ok be- és kicsomagolása is, a command line, s a picture compression funkciók. Assembly source szintén jár hozzá.



### Turbo Packer

Eme régi ST-s programocskát a német Wolfgang Mayerle írta. Nagyon különleges funkciókban nem bővelkedik, sőt! Exec és data file-okat rendesen tömörít (de ugyanazon a néven nem szabad felülírni az eredeti állományt!), a kitömörítés viszont nem tartozik az erősségek közé. A program file-okat semmilyen, az adat file-okat pedig csakis Atari ST-n tud visszafejteni. Készít egy ún. DECOMP.PRG-t, melyet az AUTO folderbe téve, és azt elindítva rezidenssé tehetjük, ekkor resetel egyet, s attól fogva ha általa betömörített file-lal találkozunk, azt automatikusan kicsomagolja nekünk. Sajna, source nincs a TPackerhez.

Az alábbi táblázat néhány (a leggyakrabban becsomagolásra ítélt) file-formátum eredeti hosszát, és a különböző packerekkel betömörített hosszúságát mutatják:

	eredeti	File Imploder	Pack-Ice	Sentry Packer	Turbo Packer
IMG	103	-	72	76	79
MOD	105	-	64	59	72
MOD	303	-	224	215	251
PI1	31	12	12	11	14
PRG	30	17	17	18	19
PRG	429	-	212	233	223
TXT	10	6	6	6	6
TXT	32	18	19	21	20

Nos, talán így már egyértelmű a sorrend:

1. Pack-Ice (Cool-Tool!)
2. Sentry Packer
3. Turbo Packer
4. File Imploder

A programok be-, és kitömörítési sebességét (meghajtóra, ill. a memóriába) nem mértük le, de ez a kialakított sorrend ezek figyelembevételével készült!

Greg

### Avalon 3

Hónapokig tartó várakozás után a Steinberg végre megjelentette az Avalon új, 3-as verzióját, amivel eléggé meglepte a felhasználókat (a béta tesztelőket is), mivel a fejlesztés a vártnál sokkal több ideig tartott.

A program különböző funkciói szintén a Cubase-hez hasonlóan modulárisan vannak elrendezve, ezeket szabadon lehet keverni, tehát scratchelhetünk, vagdoshatunk, ahogy nekünk tetszik. A program támogatja a Steinberg MidexPlus használatát, ennek segítségével egyszerre több sampler-t, sample lejátszót és tárolóegységet használhatunk a programmal.

Mint az elején leírtam, a program több modulrészre, úgynevezett Editor-ra van bontva. A program új, a Cubase-hoz hasonló grafikus környezetű Universal Sample Editorral rendelkezik több mint húszféle sampler-t támogat. Ezek a következők: Akai S1100, EMU III/II, Kurzweil K2000, Roland S50, S550, S330, S770, S750.

A Time Domain Editorban találjuk az olyan funkciókat, mint: a Fade, a Resampling, a Truncate, a Filter, a Zoom és a Loop Split. Itt megjegyzendő, hogy az Avalon 3 különféle nagyfelbontású monitorokat is támogat, ami nem mindegy a pontos sample vágnál.

A Frequency Domain Editor foglalkozik a Fourier transzformációval kapcsolatos műveletekkel, mint spektrum analízis, 3-D Filter stb.

A Time Correction Editor végzi a Cubase-ből ismerős time-stretching műveletet (amikor úgy nyújtunk egy sample-t, hogy nem változik frekvenciája).

Az új Avalon is kihasználja a Falcon030 képességeit (például tud virtuális memóriát kezelni), ezenkívül ismeri a két irányú SCSI átvitelt és tartalmaz egy beépített Akai editort.

Memphisto

### Zero-X 1.0(a)

A tavalyi 0.96-os verzió után megjelent a Zero-X sample editor 1.0-s változata. A program - ami az Ataris sample editorok élvonalába tartozik egyedülálló képességeivel - az ST sorozat minden gépén fut, kihasználva a Falconban rejlő képességeket is (DSP illetve 16 bites sample lejátszás) és együttműködik az ismert szoftver és hardver kiegészítőkkel, mint az NVDI, a BlowUp 030 és a Screen Blaster.

A Zero-X szinte korlátlan nagyságú sample-eket tud kezelni, igaz ez megfelelő memória kiépítésű gépet igényel. Hétféle sample formátumot ismer, ezek a következők: .AVR, .AIF, .SD, .WAV (ebből kettőféle van), .RAW, .TKE.

A program támogatja a MIDI v1.0, az SCSI, ill. az ACSII adatátvitelt és az FDI, ill. FA-8 használatát. Külön érdemes megemlíteni a Drum Split funkciót, ami egy groove-ot szétvág külön dob sample-kre, lementi .MID file-be, amit aztán betölthetünk Cubase Audióba.

Memphisto

### Falcon MK-II

Mint tudjuk, az Atari eladta a Falconnal kapcsolatos összes jogot, illetve a taiwani Falcon gyárat az európai székhelyű C-Labnak.

A C-Lab hivatalosan a Frankfurti Musik Messén mutatta be a Falcon MK-II névre keresztelt új gépet. Ennél a típusnál még nem történt lényeges hardver fejlesztés. A gépbe beleraktak egy 500 Mbyte-os belső SCSI winchestert, 14 Mbyte memóriát és megcserélték a Steinberg által a programjaihoz előírt változtatást. Ezenkívül adnak két programot a géphez - egy új hard disk drivert és egy kis programot, ami segítségével futtatható az ST-re írt C-Lab Notator, Creator és használhatóak a C-Lab ismert hardver kiegészítései.

A C-Lab véleménye szerint a Falcon MK-II biztos piaca az olyan kis stúdiók, amelyek váltani szeretnének kis ST-ről egy digital audio és MIDI képességekkel rendelkező rendszerre, amellyel ráadásul lehet használni régi ST-s sequencereket.

További tervek között szerepel egy 2 unit magas, rackbe szerelhető Falcon, amely hardver kimenetei közt lesz 8 audio kimenet, PDIF/ADAT optikai interfész az Alesis 8 sávós digitális rekorderéhez, 4 független MIDI kimenet, direkt digitális I/O kapcsolat DAT magnókhoz és egy - alaplapon levő - SMPTE/VITC/MIDI time code szinkronizáló kártya.

Memphisto



# Assembly programozás

Üdv mindenkinek!

Nos, újra átnéztem a régi forrásaimat tartalmazó könyvtárat, s találtam valami érdekeseft. Mivel régebben elég sokat dolgoztam C64-en, s szükségem volt egy gyors tömörítőre, átirítam az Amígs Powerpacker szétömörítő rutinját, majd megírtam a következő rutint az adatok átvitelére. Mivel a forrás szokás szerint egy picit hosszú a rovat egyoldalas terjedelméhez képest, nem szaporítom tovább a szót, viszlát a következő hónapban.

Az eddig megjelent assembly rovatok ascli formátumban megtalálhatók az Interneten, a vox.josef.kando.hu (193.224.40.1) címen.

Login: omiga, pwd. omiga

Prunkai, a táradtács

```
incdir includes
include exec/tasks.i
include exec/memory.i
include devices/parallel.i
include intuition/intuition

incdir iwo
include exec/lib.i
include dos/lib.i
include intuition/lib.i

incdir myinclude
include c64_port.i

s
movem.l d1-a6,(sp)
move.l 4 w,a6
lea BASE2(pc),a5

lea DosName(a5),a1
#36,d0
jsr _LVOOpenLibrary(a6)
move.l d0,DosBase(a5)

jsr _LVOForbid(a6)
lea TaskName(pc),a1 ;Ha a task aktív, törölni kell
jsr _LVOFindTask(a6)
sr LVOPerm(a6)
tsl d0
bne.w Remove

jsr _LVOForbid(a6) ;Ha van már c64userport
lea PortName(pc),a1 ;nem indulunk el
jsr _LVOFindPort(a6) ;minek belőle kettő?
tsl d0
bne.w Cleanup

move.l #TaskEnd-Task,d0
#0,d1
jsr _LVOAllocMem(a6) ;Helyet foglalunk a Tasknak
move.l d0,a1 ;majd bemásoljuk
tsl d0
beq.w Quit
lea Task(pc),a0
move.l #TaskEnd-Task,d0
subq.l #1,d0
move.b {a0}+,{a1}+
dbf d0 c0

move.l #4096,d0
#0,d1
jsr _LVOAllocMem(a6) ;Helyfoglalás a Stacknek
move.l d0,StackMem(a5)
beq.s Fail2

move.l #TC_SIZE,d0
move.l #MEMF_CLEAR|MEMF_PUBLIC,d1
sr _LVOAllocMem(a6)
move.l d0,a0 ;Task struktúra helyfoglalás
tsl d0 ;plusz inicializálás
beq.s Fail2

move.l #TaskName-Task,d0
add.l NewTask(a5),d0
move.l d0,LN_NAME(a0)
clr.b LN_PRI(a0)
move.b #NT_TASK,LN_TYPE(a0)
move.l StackMem(a5),d0
move.l d0,TC_SPLLOWER(a0)
add.l #4094,d0
move.l d0,TC_SPLFREG(a0)
addq.l #2,d0
move.l d0,TC_SPLPPER(a0)

move.l a0,a1 ;Tcb a1 be
move.l NewTask(a5),a2 ;Task hozzáadása a rendszerhez
sub.l a3,a3
jsr _LVOAddTask(a6)

move.l DosBase(a5),a6
move.l #Active,d1
move.l #ActiveEnd-Active,d2
sr LVOWriteChars(a6)
move 4 w,a6
bra.s Quit

Fail2
move #4096,d0
move StackMem(a5),a1
jsr _LVOFreeMem(a6)
Fa
move NewTask(a5),a1
move.l #TaskEnd-Task,d0
jsr _LVOFreeMem(a6)
```

```
Quit
move.l DosBase(a5),a1
jsr _LVOCloseLibrary(a6)
movem.l (sp)+,d1-a6
moveq #0,d0

Remove
jsr _LVOCreateMsgPort(a6)
move.l d0,a4
lea C64_Struct(a5),a0

move.l d0,MN_REPLYPORT(a0)
move.b #NT_MESSAGE,LN_TYPE(a0) ;.node
move.w #C64_SIZE,MN_LENGTH(a0) ;.hossz

clr.l C64_Address(a0)
clr.w C64_Length(a0)

jsr _LVOForbid(a6)
lea PortName(pc),a1
jsr _LVOFindPort(a6)
tsl d0
beq.s NoPort
move.l d0,a0
lea C64_Struct(a5),a1
jsr _LVOPutMsg(a6)
jsr _LVOPermit(a6)

GetReply
move.l a4,a0
jsr _LVOGetMsg(a6)
tsl d0
bne.s GotReply
move.l a4,a0
jsr _LVOWaitPort(a6)
bra.s GetReply

NoPort
GotReply
jsr _LVOPermit(a6)
move.l a4,a0
jsr _LVODeleteMsgPort(a6)

Task
lea BASE(pc),a5
move.l 4 w,a6

jsr _LVOCreateMsgPort(a6)
move.l d0,ioMsgPort(a5)
bne.s ok
rts

ok
move.l #IOEXTPar_SIZE,d0
ioMsgPort(a5),a0
jsr _LVOCreateIORequest(a6)
move.l d0,ioReqStruct(a5)
lea DeviceName(pc),a0
moveq #0,d0
moveq #0,d1
jsr _LVOOpenDevice(a6)
tsl d0
beq.s .ok2

lea IntuiName(pc),a1
moveq #0,d0
jsr _LVOOpenLibrary(a6)
move.l d0,a6
tsl d0
beq.w NincsParallel

lea AlertString(pc),a0
moveq #RECOVERY_ALERT,d0
#30,d1
jsr _LVDISPLAYAlert(a6)
move.l a6,a1
move 4 w,a6
jsr _LVOCloseLibrary(a6)
bra.w NincsParallel

ok2
jsr _LVOCreateMsgPort(a6)
move.l d0,MsgPort(a5)
beq.w ClosePar

c64userportnak
move.l d0,a0 ;.majd publikáljuk
lea PortName(pc),a1
move.l a1,LN_NAME(a0)
move.b #1,LN_PRI(a0)
move.l MsgPort(a5),a1
jsr _LVOForbid(a6)
jsr _LVOAddPort(a6)
jsr _LVOPermit(a6)

GetMsg
move.l MsgPort(a5),a0
jsr _LVOGetMsg(a6) ;.Várjuk az üzeneteket
move.l d0,Msg(a5) ;.hogy átküldhessük a 64 nek
bne.s GotMsg
move.l MsgPort(a5),a0
jsr _LVOWaitPort(a6)
bra.s GetMsg

GotMsg
move.l Msg(a5),a0
move.l C64_Address(a0),d0
add.w C64_Length(a0),d0 ;Ha a cím és a hossz is nulla
tsl d0 ;.a message felelőtlenség a kúpesre
baq.s Cleanup
btr.s adall
btr.s ad
move.l Msg(a5),a1
clr.l C64_Address(a1) ;.a két mező törlésével jelez-
```

```
crw C64_Length(a1) ;.zuk, hogy az üzenet lekezelve
jsr _LVOReplyMsg(a6)
bra.s GetMsg

Cleanup
MoreMsg
move.l Msg(a5),a1
jsr _LVOReplyMsg(a6) ;.Válaszolunk a kilépést kérő
move.l MsgPort(a5),a0 ;.message-re majd a köz-
move.l _LVOGetMsg(a6) ;.ben érkezett üzeneteket is
tsl d0 ;.lekezeljük, de nem dolgoz-
d0 ;.zuk fel

bne.s MoreMsg
jsr _LVOForbid(a6) ;.a portot lezárjuk, a listáról
move.l MsgPort(a5),a1 ;.majd töröljük
jsr _LVORemPort(a6)
jsr _LVOPermit(a6)
move.l MsgPort(a5),a0
jsr _LVODeleteMsgPort(a6)
move.l ioReqStruct(a5),a1
jsr _LVOCloseDevice(a6)
move.l ioReqStruct(a5),a0
jsr _LVODeleteIORequest(a6)
move.l ioMsgPort(a5),a0
jmp _LVODeleteMsgPort(a6)

NincsParallel
move.l ioReqStruct(a5),a0
jsr _LVODeleteIORequest(a6)
move.l ioMsgPort(a5),a0
jmp _LVODeleteMsgPort(a6)

adall
move.l #0,ioReqStruct(a5),a0
move.b #0,ioReqStruct(a5),a0
move.b #0,ioReqStruct(a5),a0
bist #6,(a4)
bne.s v3
bne.s v3
clr.b (a4)
rts

v3
move.l Msg(a5),a0
move.w C64_Address(a0),d2
move.b d2,d0
btr.s adbyte2
move.b d2,d0
btr.s #8,d0
btr.s adbyte2
move.l C64_Address(a0),a3
clr.l d2
move.w C64_Length(a0),d2
subq.l #1,d2
move.b (a3)+,d0
btr.b adbyte2
dbf d2,c4
bset #5,(a4)
rts

adbyte2
move.b d0,d1
v4
bist #6,(a4)
beq.s v4
and.b #00001111,d0
or.b #80,d0
move.b d0,(a4)
move.b d1,d0
lsr.b #4,d0
bist #6,(a4)
bne.s v5
move.b d0,(a4)
rts

v5
move.b d0,(a4)
rts

BASE
OFFSET 0
EVEN
MsgPort
dc.l 0
Msg
dc.l 0
ioMsgPort
dc.l 0
ioReqStruct
dc.l 0
ENDOFF
TaskName
dc.b "C64 PortHandler",0
PortName
dc.b "C64 UserPort",0
IntuiName
dc.b "Intuition library",0
DeviceName
dc.b "parallel.device",0
EVEN
AlertString
dc.w 50
dc.b 17,"Unable to allocate parallel device, the port"
dc.b "is not activated.",0,0

TaskEnd
BASE2
OFFSET 0
NewTask
dc.l 0
StackMem
dc.l 0
DosBase
dc.l 0
C64_Struct
blk.b C64_SIZE,0
DosName
dc.b "dos=rary",0
ENDOFF
Active
dc.b "Port activated.",0a
ActiveEnd
dc.b "Port removed.",0a
InactiveEnd
dc.b "Port removed.",0a

c64_port.i
... c64_port.i

TASKNAME
IFND
TASKNAME
SET 1

EXEC TYPES I
INCLUDE INCLUDES EXEC TYPES I
ENDC

INCLUDE INCLUDES EXEC TYPES I
INCLUDE INCLUDES EXEC TYPES I
ENDC

INCRR INCLUDES
IFND EXEC TYPES I
INCLUDE INCLUDES EXEC TYPES I
ENDC

INCRR MYINCLUDE

STRUCTURE C64_MSG LN_SIZE
APTR TaskName
LABEL __TASKNAME_SIZE
ENDC

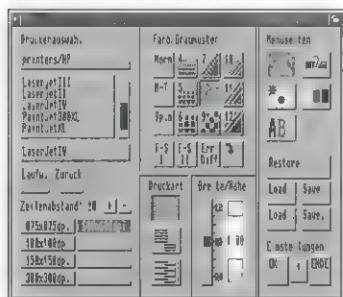
TASKNAME
```



# TURBOprint Professional V3.0

Egyre több az olyan szerencsés ember, aki a ma már igen kedvező áron elérhető nagy tudású, szépen dolgozó nyomtatót tudhat magáénak. Így előtérbe kerülnek olyan problémák, hogy mivel és hogyan is nyomtassunk. Képek nyomtatása lehetséges pl. DTP., szövegszerkesztő, vagy rajzprogramokkal, de egyik se rendelkezik igazán profi beállítási lehetőségekkel. Ezért aki sokat és szépen szeretne nyomtatni, annak ajánlom figyelmébe az alábbi egy lemez programot.

TURBOprint Professional az IrseeSoft 1994-es terméke. Futtatásához min. OS2.0, 1 MB RAM, és persze nyomtató szükséges. Installálása egyszerű, a WbStartup -ban lévő részt teszi rezidenssé, így az általunk meghatározott billentyű kombinációval bármikor nyomtathatunk, persze csak rendszer alatt futó programok esetén. Például GIF, JPG, képeinket nézgetve akár rögtön ki is nyomtathatjuk. A program három fő része a TURBOprefs, amivel a szükséges nyomtató beállításokat végezhethetjük el, a NoTurbo ami kapcsolja a rezidens részt és a DruckManager ami a tényleges nyomtatást végzi. TURBOprint lelke a TURBOprefs, illetve ennek öt menüje.



**Első menü.** Itt a nyomtatónk típusát választhatjuk ki. Választéka kielégítő, 15 nyomtató csatládon belül minimum kettő, de általánosan legalább 5 nyomtatóhoz létezik driver. Ugyanitt lehet beállítani a felbontást, az

árnyékolás típusát, illetve a nyomtatási elrendezést, szélességet és magasságot.

**Második menü.** A kérdőjeles menü. Egyéb általános beállítási lehetőségeket tartalmazza, pl. fekete-fehér, szürke vagy színes nyomtatás, negatív vagy pozitív, függőleges vagy vízszintes elrendezés. Beállíthatjuk azt is, hogy a Workbench vagy a TurboPrint beállításait vegye alapul nyomtatásnál.

**Harmadik menü.** Fotoapparat. Ez már érdekesebb állítgatásokat tartogat számunkra. Lehetőség van egy kép akár nyolcszoros kinagyítására is, a printer ezután ontja magából a puzzle darabkákat csak győzzük összeragasztani. Itt adhatjuk meg a másolatok számát, a rezidens nyomtatásra vonatkozó paramétereket, pl. hova és milyen néven mentse el a nyomtatandó képet, hova küldje portra vagy file-ba.

**Negyedik menü.** Itt nagyon vigyázzon az aki szeret mindent elállítgatni, mert itt aztán alkothat, ez ugyanis a színekre vonatkozó menü. Ízelítőnek: Extra fekete nyomtatás, szín elválasztás, ezt fekete-fehér nyomtatóknál kapcsoljuk ki (AUS). Gamma korrekció, erről csak tapasztalati tényekkel rendelkezem, végül is a színátmeneteket lehet berhelní, ha pl. balról a második gombot maximumra toljuk, akkor a kép sötétebb részei egybemosódnak, de a fehér részek erőteljesen elkülönülnek. A görbe melletti gombokkal a kontraszt állítható, gyári beállítás tökéletesnek bizonyult. Farbkorrektur-ban az egyes nyomtató típusokhoz szükséges színkorrekciókat állíthatjuk be.

**Ötödik menü.** ABC. Ahol a papír formátumát pl. méret (A4, A5, ...), hosszát, margókat,

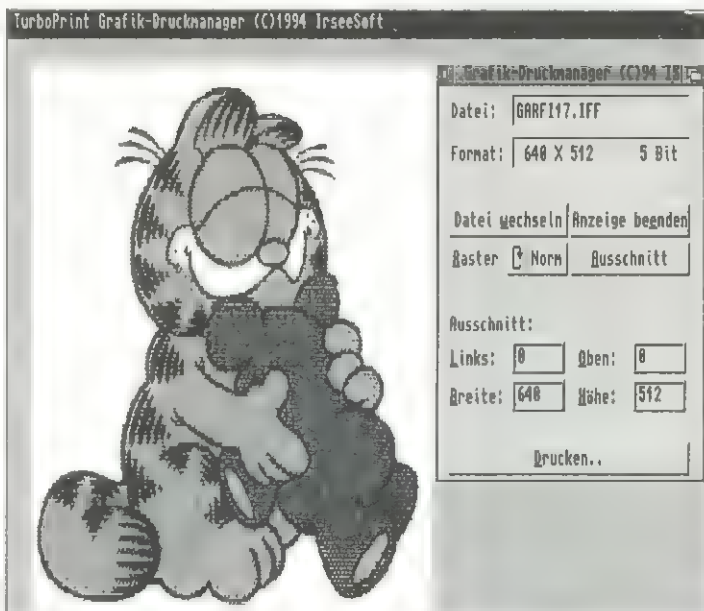
nyomtatási minőséget és a nyomtatás színét határozhatjuk meg.

**Nyomtatás menete.** Ha NEM rezidensen nyomtatunk, akkor használjuk a DruckManager-t. Ekkor egy FileRequester jelentkezik be (vajon miért?). Válasszuk ki a nyomtatni kívánt képet, ami maximum 24 bit, IFF, GIF, III. PCX kép lehet, ami ezek után betöltődik (vagy nem) és megjelennek a paraméterei (név, méret). Most akár meg-

Drucken. Ha rezidensen akarunk nyomtatni, használjuk a ToolType-ban definiált billentyűkombinációt.

**Az eredmény.** A kép jó (ritka, de kedves jelenség). A lap fekete és pl. tintasugaras nyomtató esetén egy, a Fekete-tengert szimbolizáló hullámos akvarellt kapunk. Ilyenkor vissza az egész, próbálkozzunk más beállításokkal.

**Tippek.** Lehetőleg ne nyolcszo-



nézhetjük mit is töltöttünk (Grafik zeigen). Ha megnéztük a képet, nem muszáj az egészet ki nyomtatni, ki is vágathatunk belőle. Megadhatjuk a raszterezés típusát is (NORM, FLOYD, DRUCK). Ha ezt mind kipróbáltuk, akkor végre jöhet a nyomtatás. Illetve jöhetne de nem jön, mert kapunk egy másik menüt, milyen nyomtatón, milyen felbontásban, középre vagy nem, lapemeléssel vagy anélkül, F-F-ben, szürkében vagy színesben óhajtunk e végre nyomtatni. Itt még mindig van visszaút (Zurück) vagy állíthatunk új paramétereket (TurboPrefs), de ha úgy érezzük, hogy itt a katarzis ideje, akkor

ros nagyításban nyomtassunk olyan képet, amelynek tetején és bal oldalán vastag fekete csík látható. Egy 100x100 pixeles kép elfoglalja az A4-es lapot, bizonyos beállításoknál nagyít a drága, ekkor állítsuk a képernyő méretét nagyobbra.

Egyszerűen a program szuper, legalábbis az eddig látott nyomtatóprogramok közül talán a legjobb. Szépen és nagyon gyorsan nyomtat (a gyorsan itt kíváranthatót jelent). Ajánlom mindenkinek akinek van nyomtatója, hogy előbb-utóbb szerezzze be a TURBOprint-et, megéri.

AMK & Angler.

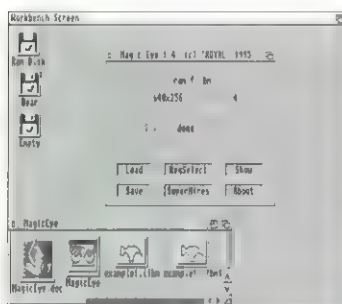


# Stereogram programok Amigán

Gondolom mindenki emlékszik még az előző szám Stereogram programjainak bemutatására. Nos mint megígértük, JOCO jóvoltából következzen most egy ismételt bemutató ahol több, főleg kisebb méretű és tudású program kerül lencse és toll végre.

## Magic Eye V.4

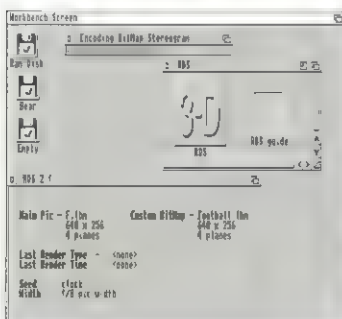
Még véletlenül sem tévesztendő össze a PC-n létező Magic Eye programmal, hisz ez a kis alkotás a freeware kategóriába sorolható, és persze ezzel együtt a tudása sem egetverő. Nagyon primitív a program kezelése, hisz az összes kényelmi



funkciót az képviseli, hogy lehetőségünk van egy külön ikon segítségével kijelölni a betöltési kívánt alapképet. A stereogram generálás a kép betöltése után rögtön elkezdődik. Gyakorlatilag semmit nem állíthatunk be, kivéve egy SuperHires kapcsolót állíthatunk át, melynek semmi értelmét nem lát-tam.

## RDS V2.1

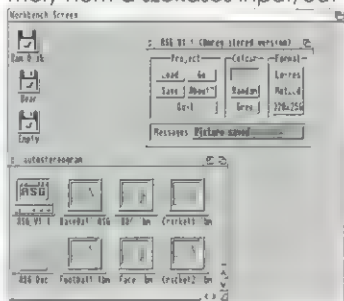
Második résztvevőnk elég komoly kis alkotás, legalábbis az



előzőhöz viszonyítva. Menüvezérelt az irányítás, menükön keresztül tölthetjük be az elsődleges és a másodlagos képet is. A Settings menücsoporthoz találhatunk egy pár kényelmi, illetve egyéb funkciót is. Nem egy előnytelen dolog az, hogy be tudjuk löni a saját igényeink szerint a programot, bár néha inkább az volt az érzésem, hogy már az dominált, hogy rakjunk bele még valamit a programba. Érdekes opciója a programnak az is, hogy nem csak kódolni, hanem dekódolni is tudja a kész képeket, bár bevalloam nekem nem sikerült igazából 100%-os eredeti képet kapnom be, illetve kikódolás után.

## ASG V.1

Ez sem a legbonyolultabbak közül való alkotás, hisz mindössze egy olyan opciót ismer, mely nem a szokásos input/out-

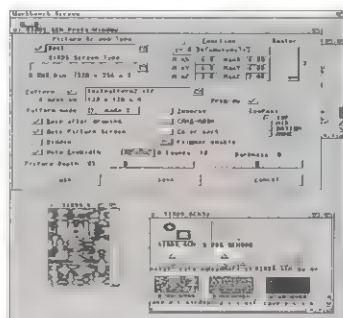


put műveletek csoportjába tartozik. Ez az extra dolog jelen esetben azt jelenti, hogy háromfajta színezési eljárással készíthetjük el képeinket (Custom, Random és Grey). A program a Go ikon lenyomása után folyamatosan kijelzi a készültési %-ot, valamint betöltésnél a kép formátumát.

## Sirds V3.4

Ez már valóban a mennyország, már persze a stereogram programok között. Már a beállítóképernyő sokkal többet ígér, hisz annyi mindent beállíthatunk itt, hogy csak na. Nagyon pozitív dolog az, hogy a készü-

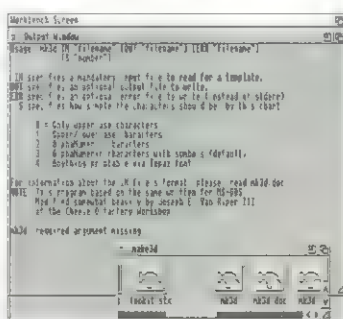
lődő képnek nem muszáj igazodni az eredeti kép felbontásához, így nagyon sok variációt elkövetethetünk. Pozitív dolog az



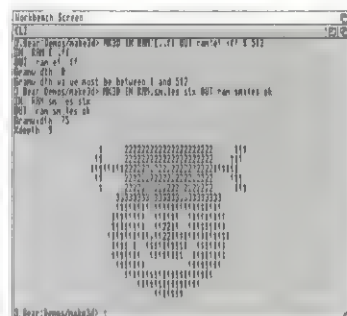
is, hogy nem csak beállító kapcsolókkal befolyásolhatjuk a készülődő képet, hanem konkrétan a generáló egyenletbe is bele tudunk nyúlni, olyan mélységben, hogy még az értékhatárokat is beállíthatjuk. Emellett már szinte eltörpül az a tény, hogy még a látószöget és a nézés helyét is beállíthatjuk. Tetszett az is, hogy a pattern betöltésénél a preview ikon bekapcsolásánál rögtön ellenőrizhetjük, hogy a megfelelő patternnel dolgozunk-e. Ha végzetünk a beállítással, akkor el is menthetjük azt. Ezek után már csak a kezdőkép kijelölése marad hátra, és a program máris elkezd számolni a képernyőn real-time-ban a készülődő képet.

## Make 3D

Utolsó programunkat inkább érdekességképpen mutatom be, hisz gyakorlati haszna nem igazán van. A dolog abból áll, hogy input képként a program egy megfelelően preparált text állományt vár és kimenetként,



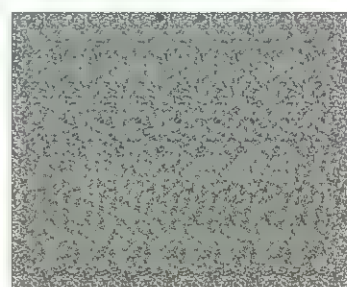
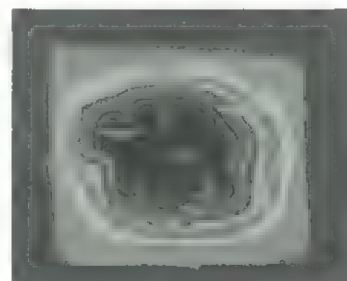
pedig egy szintén text formátumú képet kapunk. Nos a szkeptikusabbak bizonyára megkérdőjelezzik a dolgot, és persze mint általában igazuk is van, hisz inkább poénról van szó. Egyébként ha megfelelő programmal íratjuk ki a kész "képet" (gondolok itt azokra az általában demok előtt található kis programokra, melyek text állományból varázsolnak némi



"grafikát" a képernyőre), akkor valóban valamiféle stereogramot kapunk.

Nem voltak valami nagyon fényesek a felvonultatott programok, ha már választani kellene közülük, akkor a Sirds lenne a nyerő, hisz itt tapasztaltam a legnagyobb rugalmasságot és beleszólási lehetőséget a kép elkészítésének folyamatába. Mindenesetre úgy érzem, van még mit fejlődnie a fent leírt programoknak.

Bear™





Heló-haló elektor kalandorok! Hát ilyen még nem volt! Ma az Imagine Spline editoráról esik szó, sokak kérésének eleget téve ezzel.

A Spline editor egy vadonatúj szerkesztő az Imagine-ben, segítségével spline, azaz görbe vonal határolta tárgyakat szerkeszthetünk. Ezek legfőbb előnye a poligonálisan szerkesztett tárgyakkal szemben, hogy a görbe vonalak pontosabban, szögleteség nélkül megrajzolhatók. Mivel a program többi része azonban poligonális, ezért a rendering, vagy a Detailban történő további alakítás előtt át kell alakítani a tárgyakat poligonális formába. A spline alapú szerkesztés előnyeit azonban ekkor is élvezhetjük, mert a görbék poligonra történő konvertálása igen pontos, jó felbontású, sokkal jobb eredményt érhetünk el, mintha eleve poligonálisan hoztuk volna létre azt. A másik jellemző felhasználási területe a Spline editornak a font objectek szerkesztése. Segítségével Adobe Type 1-es formátumú fontokat kezelhetünk, ezekből tetszőleges feliratot ábrázoló objectet hozhatunk létre. A program ezekből térbeli alakzatot állít elő, és képes az extrudálás során az élek letörésére, gömbölyűbb kinézetű tárgyak létrehozására. A font objectek képzéséhez a .pfb kiterjesztésű fájlok kellenek.

A görbe csomópontokon, "Knot"-okon halad keresztül. Minden csomópontnál meghatározhatjuk, hogy a görbe milyen szög alatt és milyen ívben érje el. Erre a célra a vezéregyenesek szolgálnak. Minden csomóponthoz egy vagy két vezéregyenes tartozik, attól függően, hogy az a görbe végpontja, vagy közbülső pontja. Lehet olyan csomópont is, amelyen nem halad keresztül görbe, ennek azonban nincs jelentősége.

A vezéregyeneset csak azokban a szerkesztési módokban láthatjuk, amelyekben szabályozni is tudjuk azokat. Ezeket egy szaggatott vonal jelképezi, melynek egyik vége a csomópontban van, a másik pedig egy pontban végződik, amelyen keresztül lehet a vezéregyeneset manipulálni. A görbe mindig úgy ér el a csomópontot, hogy a vezéregyenes legyen az érintője. A vezéregyenes hossza a görbe ívével arányos.

A Spline editor kezelése igen egyszerű, aki nek van már egy kis gyakorlata valamilyen vektoros rajzprogrammal, annak teljesen ismerős lesz.

Az editor első két menüje, a Project és Display a szokásos, ezért itt most nem vesztegetünk rá szót.

Az Object menüben lévő Load és Save menüpontok a tárgyak betöltését és kimentését szolgálják. Ezek azonban nem a

szokásos poligonális tárgyakat kezelik, hanem a speciális spline formátumúakat. Így kimentett tárgyakat nem lehet más szerkesztőbe betölteni, vagy a színpadon felhasználni. Ha mégis megpróbálnád, hibaüzenet lesz az eredmény. Az elv fordítva is igaz, poligonális tárgyat nem lehet a Spline editorba tölteni.

A Group, és az Ungroup a tárgyak csoportba kötését és a csoportkapcsolat szétbontását szolgálják a szokásos módon.

A Cut, Copy és Paste sem szabad, hogy magyarázatra szoruljon, ugyan úgy működik, mint a többi editorban, egész tárgyak clipboardra másolását és onnan történő felhasználását végzik.

Az Add Axis segítségével axist adhatunk a szerkesztőhöz. Itt is érvényes, hogy minden tárgy rendelkezik axissal, tehát a tárgyszerkesztést a tengely létrehozásával kell kezdeni.

Amiről eddig szó volt, nem újdonság, most jön a lényeg. Készítsünk egy tárgyat, egy szív alakot, amit térben kinyomunk. Az első lépés tehát a tengely létrehozása. Jelöld is ki rögtön, majd a Modes menüből válaszd ki az Add Knots módot. Ebben tudunk "Knot"-okat, csomópontokat létrehozni. A spline, vagyis a görbe ezeken a csomópontokon halad keresztül. Minden csomópontnál meghatározhatjuk, hogy a görbe milyen szög alatt és mekkora ívben érje el.

A görbe létrehozásakor az állapot sorban folyamatosan kiírja a program, hogy éppen milyen műveletet végzünk. Az első üzenet az "Add Knot: First Point". E szerint a görbe első pontját kell éppen meghatároznunk. Kiklikelj a szív alsó csücskének helyére, innen indítjuk a görbét.

Az állapot sorban megjelenik az "Initial Direction" felirat, amely azt jelenti, hogy a görbe kezdőirányát kell meghatározni. Eközben már láthatjuk is az első vezéregyeneset. Kiklikelj az alábbi ábrán látható helyre.

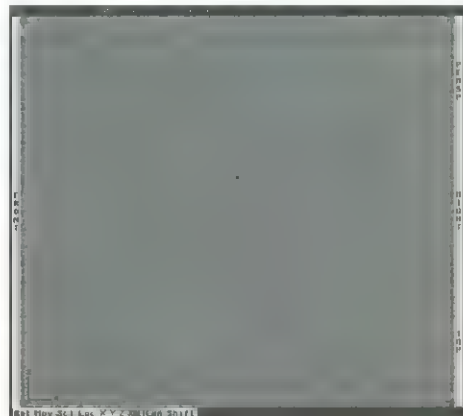


Most meg kell határozni a következő csomópontot, ezt jelenti a "Next Point" üzenet. A pont elhelyezése során folyamatosan láthatjuk a kialakuló görbét, így pontosan beállíthatjuk az alakját, már amennyi ráhatásunk van arra, ugyan is ez az alak erősen függ az előzőleg meghatározott kezdeti iránytól.

Ahogy az előbb, most is az irány meghatározása a következő feladat, ez lesz a "Tangent Direction". Újból következő pont meghatározása következik..., és ez így megy tovább, míg meg nem unjuk. Két módon lehet befejezni a görbeszerkesztést. Az egyik, hogy az "Next Point" meghatározásakor a kezdőpontra klikkelünk, ekkor nem is kell irányt meghatározni, hisz az már adva van, ez volt a kezdeti irány. A görbe ezzel bezárult, a szerkesztése automatikusan befejeződik. Természetesen maga a tárgy nem csak egyetlen görbéből állhat, ezért újabb First Point elhelyezésével másik görbét is létrehozhatunk, ez is ugyan ahhoz a tárgyhoz fog tartozni.

A másik lehetőség a görbeszerkesztés befejezésére az Esc billentyű lenyomása. Szerkesztő mód váltása csak ezután lehetséges.

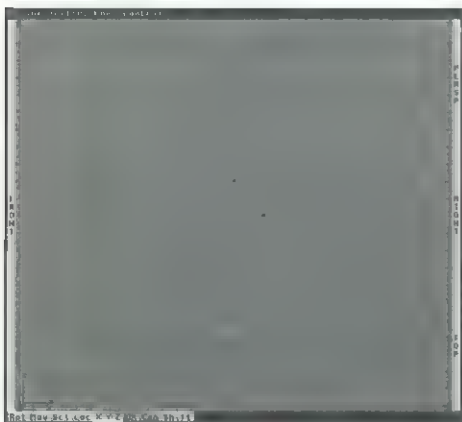
Gyakorlásképpen hozz létre valami hasonló alakot négy csomópontból.



Hát, ahogy elnézem, ez nem teljesen hasonlít egy szívre, de ne ess kétségbe, tart még a tanfolyam. Lép át most "Knot Control" módba, amelyben a már elhelyezett csomópontokat és vezéregyeneseket manipulálhatjuk, ezáltal alakítva a görbét. Ha ráklikkelsz egy csomópontra, megjelennek a hozzá tartozó vezéregyenesek és az egérrel el lehet mozgatni azokat. Maga a csomópont is elmozgatható. Próbálgasd egy kicsit a lehetőségeket, hogy ráérez a szerkesztés mikéntjére.



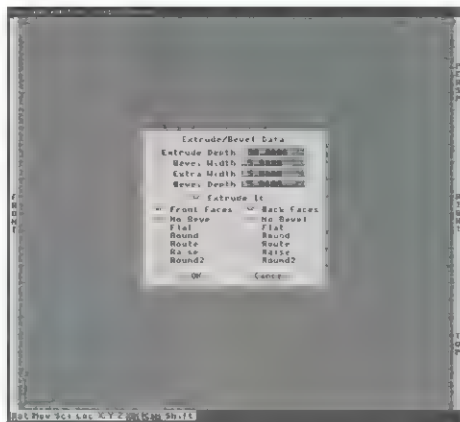
Ha ráuntál a mókázásra, figyelj ismét rám. Válaszd ki a szív csúcsában lévő knotot és próbáld a vezéregyeneseket úgy elmozgatni, hogy a csúcs kihegyesedjen. Ha nem megy, ne idegeskedj, alap helyzetben a csomóponton áthaladó görbe folyamatos, a két oldali vezéregyenes egy vonalba esik, csak a hosszuk, azaz a görbének a csomópont két oldalán lévő íve változhat. Válaszd mosd ki a Functions/Make Discontinuous pontot. Látszólag nem történik semmi, de ha most elmozdítod a knot valamely vezéregyenesét, a másik egyenes nem mozdul vele. Így már megoldható, hogy a görbe ne legyen folytonos a csomópontban, készítsd el a hegyes csúcsot. Ugyan erre a műveletre lesz szükség a szív közepén is.



Ennek a műveletnek az ellenkezője a Make Continuous, ami ismét folyamatossá teszi a görbét. Van egy harmadik lehetőség is, a Make Line, amely úgy rendezi el a knot vezéregyeneseit, hogy a belőle kiinduló görbe egyenes vonalban halad a következő csomópontig. Sajnos az utóbbi két műveletnek van egy ici-pici hibája, legálábbis az általam tesztelt változatban, szemben a Make Discontinuous-zel, nem működnek Knot Control módban. Használatukhoz át kell lépni Pick Knots-ba és a kívánt csomópont kiválasztása után itt alkalmazni.

Ez a görbe alak nem tartalmaz egyetlen poligont sem és nincs felülete, létre kell tehát hozni ezeket. Ezt a célt szolgálja az Objects.Add Points menüpont. Kiválasztása után megjelenik az Extrude/Bevel Data

másának és az élettöréseinek adatait adhatjuk meg.



Nézzük sorba a paramétereket.

**Extrude Depth** - Az extrudálás mélysége.

**Bevel Width** - Az élettörés szélessége.

**Extra Width** -

**Bevel Depth** - Az élettörés mélysége.

**Extrude It** - Ha ez a kapcsoló be van kapcsolva, csak akkor történik meg a térbeli kinyomás és az élettörés.

**Front/Back Faces** - Ezekkel állíthatjuk, hogy a tárgy kinyomása során az első és a hátsó végére kerüljenek-e záró felületek. Ha nem kapcsoljuk be sem a kinyomást, és egyik felületképzést sem, akkor csak a tárgy körvonalának élei és pontjai jönnek létre, de nem keletkeznek felületek.

A két oszlopban elhelyezkedő többi kapcsolóval az élettörés módjairól rendelkezhethetünk, külön az elő- és a hátlapokra. A No Bevel kiiktatása esetén nem lesz az adott oldalon élettörés, a többi kapcsoló használatával különböző algoritmusok szerint történik meg az éltompítás.

Miután a megfelelő paraméterek beállítása megtörtént, az OK-ra klikkelve a program pontokkal és adott esetben felületekkel látja el a spline tárgyat. Így már az láthatóvá válik a perspektíva nézetben is. A létrehozott poligonális tárgyat a Save Points segítségével lehet normál Imagine object formátumban kimenteni. A szerkesztőben lévő mindegyik objectnek elkészíthetjük a poligonális változatát és ezeket később is kimenthetjük. Ha egy olyan spline-hoz adunk pontokat az előző módon, amelynek már előzőleg is adtunk, a régi pontok elvesznek és az újak lesznek helyette érvényesek. A poligonális konverzió törlesztésére használható a Remove Points menüpont. Ez nem érinti a spline objectet, csak a hozzá tartozó pontokat.

Fontos! Ha egy poligonális konverzióval rendelkező tárgyon további spline műveleteket végzünk, a hozzáadott pontok megmaradnak ugyan, de spline adatok kerülnek a tárgyba, amelyek megműsítják a poligonális felhasználást, ezért a konverzió után azonnal érdemes kimenteni a pontokat.

A tárgyszerkesztéshez rendelkezésünkre áll még négy, idáig nem részletezett funkció

a functions menüben, ezek azonban ismerősek lehetnek a Detail editorból.

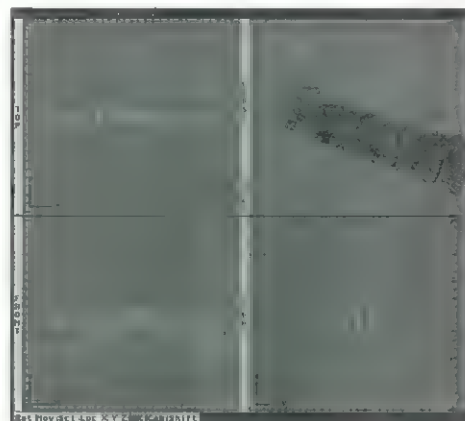
A Delete segítségével csoportokat, tárgyakat, vagy knotokat törölhetünk, attól függően, hogy milyen szerkesztő módban vagyunk.

A Join funkció spline tárgyak egymásba fűzését szolgálja, pontok összekapcsolását nem tudjuk ezzel elvégezni. Egy pontot csak akkor lehet összekapcsolni egy másikkal, ha az végpont, vagy görbe nélküli, önálló pont. Egy csomóponton csak egy görbe mehet keresztül. Az összekapcsolás nagyon egyszerű, Add Knot módban először az egyik, majd a másik pontot kell kiválasztani az új görbe csomópontjainak. Irányt meghatározni nem kell, hisz az a két pont által már adott. Ha ez esetleg nem megfelelő, később lehet módosítani rajta.

A Fracture-ral a Pick Knots módban kiválasztott görbéken helyezhetünk el újabb csomópontot. Ez a művelet nem változtatja meg a tárgy alakját.

A Break megszünteti a kiválasztott knotból induló görbét, megszakítva ezzel az alak folytonosságát.

A fejezet elején írtam, hogy a Spline editorban font objecteket is létrehozhatunk. Ennek mikéntje igen egyszerű, csak ki kell választani az Objects/Load Font menüpontot. Megjelenik egy kérdező, amelybe a Read kapcsolóval tudunk Adobe Type 1-es fontot beolvastatni. A fájlszektorkban nem csak a font direktorit kell megadni, hanem egy fontfájlt is. Az OK után a program felkutatja az adott könyvtárban lévő fontokat és ezek nevét megjeleníti a kérdező listájában. A listából választhatunk ki egy fontot, a megjelenítendő szöveget pedig a Text input mezőbe írhatjuk. Az OK hatására a program a megadott fontkészletből előállítja az objectet. Ezt azután ugyan úgy kezelhetjük, mintha magunk készítettük volna el a knotok meghatározásával, kinyomhatjuk térbe, élettörést alkalmazhatunk rá stb.



Ennyit mára. Sziasztok.

Aurum



# PC HÍREK

## AMD 586

Pentium vetélytárs az AMD-től

Az év közepéig megjelenik a K86 kódnevet viselő processzor, mely az Intel Pentium-jainak jelenthet komoly konkurenciát. Az új architektúrának köszönhetően azonos működési frekvencia mellett kb. 1.3-szoros teljesítményt nyújt majd. A sebességkülönbség oka az AMD által kifejlesztett x86-kompatibilis RISC felépítés. Ahogyan azt a NexGen által gyártott és már gépekben is kapható Nx586-os is, ez is az x86-utasításokat fordítja le egyszerű RISC-parancsokra. Ezek azután négy pipeline-ra lesznek elosztva (4-szeres superskalár). Ez ideális esetben azt eredményezheti, hogy egy ciklus alatt 4 művelet hajtodik végre. A processzoron a gyártó AMD szerint minden eddigi software fut kódváltoztatás nélkül. Az új processzor, mely 0.5 µm-CMOS-technológiával készül, tű-kompatibilis lesz a P54-es pentium processzorokkal, így nem kell teljesen új alaplapokat és chip-készleteket tervezni hozzá. Az AMD szerint nem lesz drágább, mint egy azonos frekvencián működő pentium. A cég állítása szerint már kész vannak a prototípusok, és az alapos tesztelés után ez év nyarára már sorozatgyártásba és később a gépekbe kerülhet.

## Spea Showtime + Minden egy kártyán

A Spea minden fontosabb grafikus funkciót megpróbált egyesíteni ezen a kártyán. Rátettek: VGA-kártyát, Framgrabber-t, Video for Windows gyorsítót és MPEG-dekóder-t. Az ára pedig kedvező, 800 márká körül van. Külön-külön a ráépített egységek nem jelentenek nagy extrát, de így együtt egy igen jó egyveleget képeznek. A Showtime plus esetében elfelejthetjük a Feature Connector-on keresztül történő analóg kép-fölékeverést és az ezzel járó kompatibilitási gondokat és technikai korlátokat. A kártya egy Tseng-ET4000-W32P processzor köré épül, mely 2 Mbyte Video-RAM-mal

van ellátva. Így a VGA-rész a következőket nyújtja: 75 Hz, remegésmentes 1280×1024 / 256, 1024×768 / 64k és 800×600 / Truecolor üzemmódokat. Egy Tseng-Viper video-koprocesszor végzi a digitális video overlay-t, és az interpolált, teljes képernyőre nagyítást Video for Windows videók lejátszásánál. A 320×240 felbontású, INDEO-3.2 formátumú videók igen jó minőségűek egész képernyőre nagyítva. A kártyán rajta van az MPEG-dekóder chip is. Az audio-kimenet mellett pedig található egy VHS és egy SVHS videobemenet is. Ezekén keresztül bejövő jel megjeleníthető egy ún. video-ablakban és digitalizálhatunk belőle képeket vagy képsorozatokat. A kártya tehát egy all-in-one megoldás, annak sok előnyével és néhány hátrányával. A Tseng ET400 W32P egy 32-bites grafikus processzor, mely DOS alatt a legjobbak között van, de Windows alatt azért a gyors 64-bites gyorsítók mögött csak a jó középosztályba tartozik. A video-rész a mai standard-nak felel meg. Aki multimédiás alkalmazásokhoz keres grafikus kártyát, annak ajánlható.

## SONY Sev:n:inch Indeo 3.2 bemutatkozás

A Sev:n:inch-mixed-mode-CD a SONY és az Intel kooperációjában látott napvilágot. A Mixed Mode azt jelenti, hogy a normál audio-cd-lejátszón meghallgatható track-ek mellett tartalmaz egy PC-n lejátszható adatsávot is. Így az összesen mintegy 50

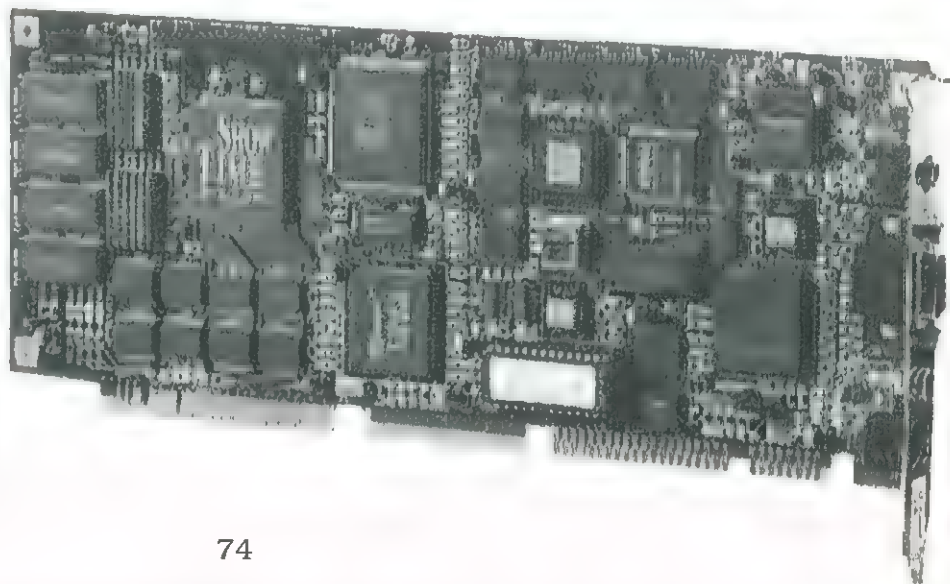
percnyi hosszúságú 13 szám mellett található rengeteg grafika és videó is. A zene meghallgatása után még "meglátogathatjuk az együttest a stúdióban", meghallgathatunk interjúkat az együttes tagjaival, és jó néhány grafikus poént is megtekinthetünk. Hogy a grafikus részt is meg tudjuk nézni, egy Video-for-Windows kompatibilis pc és egy dupla-sebességű CD-ROM-lejátszó kell, hiszen a videók Indeo 3.2 formátumúak. A videók mindenféleképpen egy kötött méretű kis ablakban futnak, azaz nem lehet gyorsítókártyákkal egész képernyős VHS-minőségű videót nézni. Ennek ellenére aki szereti grunge/techno hangzást, az egy sima audio-cd-nek kb. megfelelő árért kap egy "interaktív CD-t".

## Rövid hír

a High-end grafika világából

A grafikus munkaállomások révén világhírűvé vált Silicon graphics, a hozzá megfelelő 3D-s software-eket készítő Alias Research és Wavefront Technologies egyesülni akarnak. A Silicon Graphics egy leányvállalata irányítaná az együttes munkát és fejlesztéseket, melynek célja, hogy csúcstechnika komplett rendszereket hozzanak létre a multimédia-iparág számára. Ez valószínűleg annak a következménye, hogy tavaly a Microsoft megvásárolta a harmadik nagy grafikus software-készítőt, a Softimage-et.

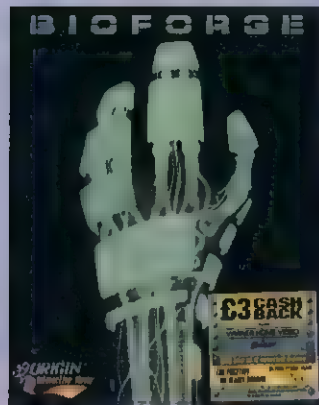
Charlie



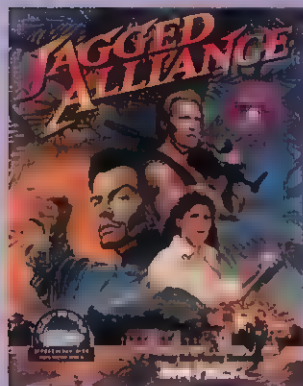


Úgy néz ki ebben a hónapban ömlöttek a jobbnál-jobb játékok. Csak úgy áradozok mindegyikről. Mindhárom más kategória, és azon belül nagyon jó.

# CD-ROM NEWS



**Bioforge**  
**Origin**  
**MS-DOS CD-ROM**



**Jagged Alliance**  
**Sirtech**  
**MS-DOS CD-ROM**



**Tank Commander**  
**Domark**  
**DOS CD-ROM**

Az Origin cég soha nem az egyszerű, könnyen felejtethető játékaikról volt híres. Minden programjuk különleges csemege a játszani vágyóknak (persze csak a megfelelő hardverrel felszerelkezetteknek). Eddigi játékaik két csoportra oszthatóak:

Első a különféle "Commander"-ek és "Strike"-ok csoportja, melyek általában ugyanarra a sémára épülnek: adva van a hős (néha amerikai), akit senki sem ért meg és aki kénytelen lelőni az összes ellenséges űrhajót/repülőt/Zeppellint/tankot/stb. (nem kívánt törlendő).

A másik nagy csoport az ún. "Ultimás" játékokat foglalja magába. Ezekhez már egy kicsit máshogy a viszonyulok, ugyanis borzasztó jó dolgok vannak közöttük. Pl. Ultima Underworld II vagy éppen kedvencem az Ultima VII., amit az egyik legjobb játéknak tartok. Sajnos az Ultimákat is kezdi elérni a tipikus "Origin-betegség", amit az egyre növekvő hardver igények jelentenek. Az Ultima VII. még szépen futott egy 386 DX/40-en is 2 mega rammal, a nyolcadik részhez bizony már jóval több kell. (Meggérdeztek Richard Garriot-ot az Ultima sorozat szülőatyját, milyen gépet ajánl a programjához. Válasz: Pentium xx-es proci, gyors videokártya és 64(!!!) mega ram. Hogy miért kell hozzá ennyi? Egyszerű: az egész programot másoljuk fel ram-diszkre és onnan már simán fog futni. No comment!)

Egy egészen új stílust jelent (legalábbis Originéknál) a Bioforge. A program leginkább az "Alone in the dark" sorozat tagjaira hasonlít, tehát aki kedvelte ezeket a játékokat, az nyilván örömet fogja lelteni ebben is. A legnagyobb újítás az Alone-okhoz képest az, hogy hősünk nem egy fillezett vektorokból összeálló "pálcikaemberke", hanem tényleg valódi ember (bocs, cyborg) kinézete van. Másik érdekesség a főszereplő mozgásában van. Az Alone-ban ugye lehetett rugni, meg ütni, meg rugni esetleg ütni (na jó, néha lötni is lehet, aztán újból löszert keresgél). A Bioforge-ban hősünknek csak a támadó kombinációiból 24db van, több mint bárkinnek a Mortal II-ből. Köztük olyan érdekességek is mint a félköríves rúgás (a kedvencem), a lefejelés, vagy akár a hátraszálló.

Mit szólnátok hozzá ha az XCOM-ból kivennénk az idegeneket, RPG elemeket raknánk bele, felfilleznénk kiváló karakterekkel és behelyeznénk napjaink trópusi szigetvilágába? Nos, ezt már megtették, hisz megjelent a Jagged Alliance, melyet a Sirtech adott ki. A helyszínünk Metavira, ez a kicsiny sziget a déli óceánon. Egy nukleáris kutatóintézet működik a békés kis szigeten, mely korántsem békés dolgokat szolgál. Az, hogy mi a főtörténet, gondolom már nem nehéz ezek után kitalálni, természetesen illetéktelen személyek szeretnék megszerezni a kutatási anyagokat, már persze ha ez egyáltalán lehetséges. 60 zsoldos közül választhatunk a játékban, hogy ki hajtja végre a küldetéseinket. Az RPG jelleg is nagy szerepet kap a játékban, hisz karaktereket kell mozgatnunk a küldetéseink során, mely karaktereknek ugyanúgy tulajdonságai vannak, mint egy szabvány RPG-ben. Ennek ellenére inkább a stratégiai rész dominál a program folyamán, de ez abszolúte nem vált hátránnyá a játéknak.

Challenger II tankokat, méghozzá 4 db-ot irányíthatunk a Domark új programjában a Tank Commander-ben. A játékban a texture-mapped elemek keverve vannak a fillezett 3D-s vektortechnikával, ezzel elég érdekes hatást kelt a program. Rengeteg nézet, map funkció teszi élvezetesebbé a programot, melynek talán a legérdekesebb tulajdonsága az, hogy akár 16-an is nyomulhatunk előre tankjainkkal egyszerre network kapcsolaton. A játék egyébként 40 masszív küldetést tartalmaz, melyek között találhatunk sivatagi fájat, erdős bevetéseket, tundrai harcokat, vagy éppen városi bevetést. Mivel a game CD-n jelenik meg, így természetesen találhatunk egy FMV részt is a korongon. Első látásra nem tűnt rossz programnak a Tank Commander, bár vannak benne kisebb hiányosságok és pontatlanságok, melyek zavarják a játékost. Elég jól eltalálták a digitalizált hanghatásokat a készítő, ha nem zavar minket a vektor táj, akkor elég jól beleélhetjük magunkat a játékba.



# TrueSpace

Egy vérbeli 3D-s program: TrueSpace. Fantasztikus felhasználói felület, gyors leképzés és több kellemetlen hiányosság jellemzi az 1.0-ás változatot.

## for Windows

A PC felhasználók többsége talán nem is tudja, amikor a Caligari-t betölti egy régi-régi legendás Amiga program utódját veszi használatba. A hajdani Csehszlovákiából kivándorolt fiatal matematikus Roman Ormandy által alapított Octree Software az 1980-as évek vége felé elkezdett megvalósítani egy álmot: megalkotni a barátságos, könnyen használható 3D-s modellező és animációs programot. 1994 végétől ez az álom Truespace néven vásárolható meg PC-re.

Ezzel a Caligari-t is elérte végezte PC-Windows változat megjelenésével egyidejűleg abbamaradt az Amigás vonal fejlesztése.



Mindenekelőtt az első benyomások, a tetszetős csomagolás felbontása és a kézikönyvek sarokba hajítása után a telepítés Windows alá a szokásos SETUP.EXE állomány indításával történik, és nem igényel különösebb beavatkozást. Telepítenünk kell még a Video for Windows-t is, ha még nincsen a gépünkön. Mindezek után a Program Manager-ben egy új csoport és azon belül három sokat

sejtető Caligari ikon jelenik meg. Ezek közül kettő önműködő demonstráció (800 x 600 és 1024 x 768-as felbontásokhoz).

A Caligari futtatásához legalább 256 színű Windows képernyőre van szükségünk, de ha a ténylegesen látni akarjuk milyen színeket is használunk, akkor a dithering-színkeverés elkerülésére legalább HiColor (65535 színű) megjelenítést használjunk. Ez persze jelentősen lassíthatja a program képernyőfrissítését - ez erősen függ videokártyától is.

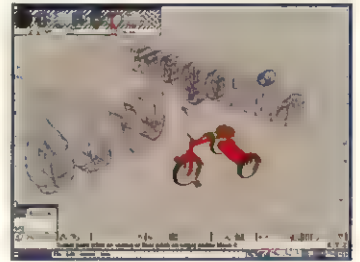
A program teljesen sajátos vizuális koncepcióra épül. A Caligari alapvetően a háromdimenziós tér teljes képer-

tanak el egy testet. Roman Ormandy és csapata bebizonyította, hogy egy ilyen elven működő program nem kizárólag számítási (gép) teljesítmény kérdése, hanem nagyon sok múlik a programozás-technikán és a csapat tartásán is. Hasonló megjelenítésű, stílusú valós idejű manipulációkkal eddig csak Silicon Graphics munkáállomásokon futó több tízezer dolláros árkatóriába eső programoknál találkozhatunk. És ez a szemléletmód tényleg jótékony hatással van egy animáció elkészítése közben a munkára: sokkal kevesebb próbálgatás, "preview" szükséges a végleges animáció beállításához, sokkal kevesebb csalódás éri az embert, az egész munka sokkal gördülékenyebb.

Mindezek alapján a nyájas olvasó azt hiheti, hogy a Caligari bizony a legjobb 3D-s program széles e vidéken. Sajnos nem az. A program használata közben lépten nyomon látszik, hogy a készítőik elsősorban a felhasználói felületre koncentráltak. Vanak fantasztikus dolgok, de akadnak alapvető hiányosságok. A modellezésénél nin-

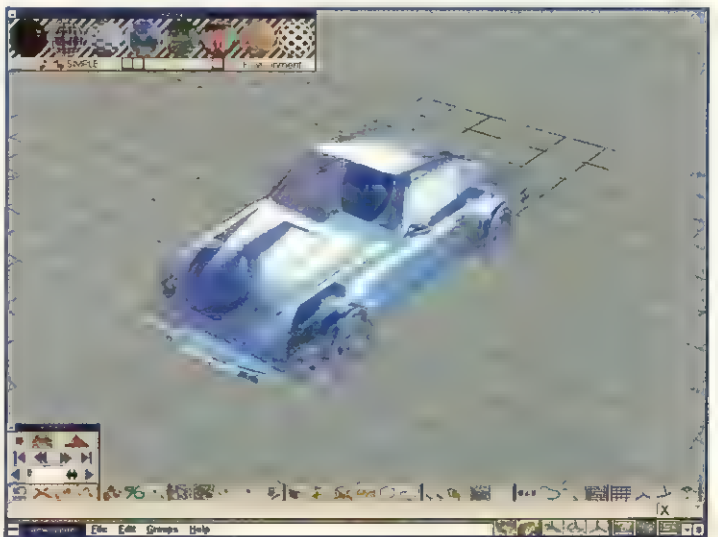
csenek "boolean" műveletek - nem tudunk pl. két testet kivonni egymásból - ez alapvető hiányosság.

Van néhány nagyon jól hasz-



nálható modellező és animációs funkció, ami a valós idejű visszajelzéssel együtt kiemelkedőnek nevezhető. Ilyen pl. a vektor betűk kezelése. Egyszerűen megjelenik egy kurzor a 3D-s térben és írhatunk. Ilyen egyszerű. Egy kattintás és máris készen van a térbeli nyújtás. Még egy kattintás és az élettörés (beveling) mértékét az egér mozgásával állíthatjuk. Egy egyszerű logo elkészítése másodperceket vesz igénybe.

Az egyik legjobban használható eszköz a Caligari-ban a Free Form Deformation (FFD). Ez tulajdonképpen egy doboz amely a test köré épül és tetszőleges mértékben oszt-







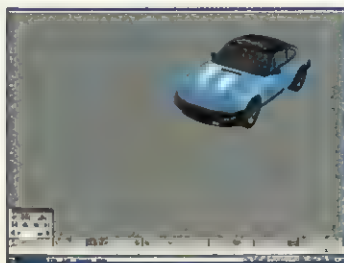
hatjuk fel részekre. Ezután minden egyes rácspontját szabadon elmozdíthatjuk a térben - ez hat a testre, a rácsponthoz közel eső részen torzul a test formája. Maga a háló természetesen a leképzés során nem jelenik meg, de a hatása annál inkább feltűnő.

Természetesen lehetőség van egy test pontjainak, élének és felületeinek külön-külön manipulálására is. A Caligari nem kezel Spline (görbe) által határolt testeket, de van egy érdekes funkciója a szögletes kinézet elkerülésére. Ez az "auto-facet". Ha ezt bekapcsoljuk, akkor a test torzítása közben a program észreveszi, és a felületek újrafelosztásával megszünteti a kellemetlen "szögletesedést".

A felületi beállítások is a Caligari-ra jellemző módon történnek. Egyetlen szám vagy hasonló túlvilági dolog sem játszik szerepet a szín, a fényesség, átlátszóság, keménység beállításánál. Kis ábrák mutatják a különböző tulajdonságok egyes értékeinek hatását és ezen mozgathatunk egy mutatót. Egy kis ablakban az aktuális beállítások hatását azonnal láthatjuk egy gömbön. A dologhoz hozzátartozik, hogy ha egy beállító ábrára a jobb egérgombbal kattintunk, akkor

számszerűen is megadhatjuk az egyes paramétereket, de ezt a lehetőséget úgy elrejtették a programozók, hogy egyszerűen nincs is kedve használni az embernek.

Itt jegyzem meg, hogy a Caligari igazi ray-tracer, vagyis képes sugárkövetésre alapozva kiszámolni a helyszín



képét, bár alapvetően nem ezzel az algoritmussal számol. Ha egy átlátszó testre fénytörésmutatót adunk meg, vagy egy fényforrás árnyékvetésénél ezt kifejezetten kérjük, akkor a Caligari hajlandó követni a sugarakat. Ezzel készíthetünk pl. olyan üvegtárgyakat amelyek ténylegesen törik a fényt (pl. nagyító-lencse) - a népszerű 3D Studio a mai napig (4.0-s verzió) nem képes erre. Lehetőség van a szokásos color (szín), bump (felületi egyenetlenség) és reflection (tükröződés) tulajdonságok megadására is képekkel (mapping).

A leképzés minősége jó, de

nem kiemelkedő. Gyors. Sajnos itt mutatkozik meg az 1.0-s verzió igazán. A leképzést csak alig-alig befolyásolhatjuk. A kontúrok elmosását (anti-aliasing) mindössze 3 fokozatban állíthatjuk, semmiféle paraméterezésre nincs lehetőség (megjegyzem hogy szépen dolgozik). Nem ártana a professzionális felhasználók számára valamilyen video (Single Frame Controller) vezérlési lehetőség a kiszámolt képkockák automatikus rögzítésére. Szó sincsen semmiféle "alpha" csatornáról. Nagyon hiányoznak a Caligari-ból a speciális effektek, pl. köd, animálható matematikai textúrák, részecske animáció (particles), lencse-csillanás (lens-flare), összekötött mozgások (Inverse kinematics).

A Caligari természetesen a modern programokhoz illően többféle fájlformátum értelmezésére képes, ezek: Caligari, Caligari Amiga, 3D Studio Binary, 3D Studio Ascii, AutoCad DXF, LightWave binary, VideoScape Geo, Wavefront, Imagine. Mindezek ellenére konvertálásra nem igazán alkalmas a Caligari, mert csak 3D Studio, DXF és

kidolgozott: nemcsak az objektum formája, hanem a színnek és egyéb felületi beállításoknak is megmaradnak - kivétel a textúrák.

Összefoglalva a Caligari-val élmény dolgozni. Minden elismerésem a programozóké akik ilyen stabil, megbízható 1.0-s változatot (1.01) adtak ki a kezükből. A felhasználói felület csodálatos. De. Kisebbség egyszerűbb animációk készítésére kiválóan alkalmas a Caligari, de nagy, összetett produkciókhoz az 1.0-s verziót nem javaslom. Sajnos az egyszerű kezelhetőség, a felhasználói felület ereje éppen a nagy, időigényes munkáknál segítene a legjobban, amelyek a program hiányosságai miatt nem megvalósíthatók. Remélem a Caligari következő változata, a már bejelentett 2.0-s orvosolja a bajokat és bátran mondhatjuk, hogy egy igazi "gyilkos" alkalmazással van dolgunk, amelyre a többi szoftvergyártónak is bizony figyelnie kell.

A (bevezető) ára: \$795

*Marinov 'Gaborca' Gábor*

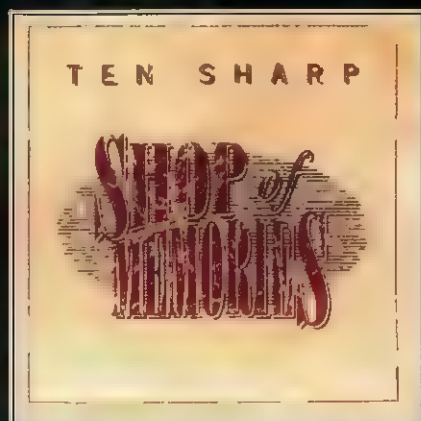


saját formátumban képes menteni. Meg kell jegyezni, hogy más programokkal készített tárgyak beolvasása jól



# ITT A SONNY

ÉS VELE EGYÜTT TERMÉSZETESEN A LEGJOBB ZENÉK



## TEN SHARP – SHOP OF MEMORIES

MC/CD

A holland illetőségű Ten Sharpnak immár a harmadik albuma jelenik meg, folytatva a sikerek sorozatát. 1991-ben jelent meg első albumuk Under The Water-Line címmel, amelyről a You c. felvétel volt nagy siker. Némi várakozás után '93-ban következett a folytatás, a The Fire Inside nevet viselő lemez, amelyről a Dreamhome és a Rumours In The City voltak a nagy sikerek. Most pedig megjelent a Shop Of Memories, amelyet hosszú koncertkörutak előztek meg. Ezeken előadták az első két lemez dalait, valamint „belőtték” a következő album dalainak stílusát is. A stílust, amely kicsit megváltozott, korszerűbb lett, de azért megtartotta addigi hangulatát is. A lemez művészi színvonala mutatja, hogy nem akármilyen tudású zenészek gyűltek itt össze, bár magát a Ten Sharp-ot csak ketten jegyzik. A hivatalosan duó felállású csapat mögött a koncerteken és a stúdióban még öt ember zenél és nem is akárhogyan. Tehát minden biztosítva van ahhoz, hogy ez a lemez is sikert arasson. A kellemes gitárzene, a különböző stílusú dalok mesteri válogatása egyszerű atmoszférát biztosít. A kissé melankolikus című dal és a személyes hangú Always A Friend „ellentételzése képen” jól sikerült választás volt pl. a Whenev I Fall vagy az After All The Love Has Gone című számok. A nyáron koncertkörútra indulnak, először Hollandiában, majd Európa más országaiban is turnéznak. Ha van egy kis idő, „nézz be” a Ten Sharp boltjába. Máskor is vissza fogsz térni.



## TERENCE TRENT D'ARBY'S VIBRATOR

MC/CD

A borítón a következő szerény mondat virít: írta, előadja és a producer volt: TTD. (Remélem nem kerül túl sok fejtörésre az előbbi rövidítés megfejtése.) A mester ugyanis mindenféle hangszeren profi módon játszik, így aztán nem okoz nehézséget az, hogy minden dala úgy szóljon, ahogy ő elképzei. Akinak esetleg ismeretlenül csengene a név, annak pár szót: első albumával, valamint előadás módjával, hangjával villám gyorsan tört előre Angliában, majd az egész világon. Az USA-ban elnyerte a legjobb férfi R&B előadónak járó Grammy díjat, valamint felkerült a Rolling Stone címlapjára is, ami nem kis dolog, ugyanis Hendrix óta senki nem került címlapra a bemutatkozó lemezével. Első sikerei után LA-be költözik, felépíti a házat, benne saját stúdiójával. „Nagyszerű volt” – mondja egy interjúban – „a nap vagy az éjszaka bármely órájában be tudtam menni a stúdióba és dolgozhattam. Soha nem fordult még elő ilyesmi velem.” TTD Manhattanban született, tehát a zene már korán megfogta. Apja gitáros volt, majd tiszteletes lett belőle, anyja egyszerű gospel énekes. A színes háttér tehát biztosítva volt és szüleinek nem kellett csalódnuk. Sikerek hosszú sora után most itt az új album, amely ha lehet még jobb mint az eddigiek, egyszerűen tökéletes. Ja, ha valaki nem értené, mi az a csillag a borítón: nos egy megjegyzésre utaló jel, maga a megjegyzés pedig a másik oldalon található – Batteries Included.



## FAHRENHEIT

MC/CD

Mint már a borítón is fellelhetőleg jól látszik, a Fahrenheit nevű együttes három tagból áll, név szerint: Maróthy Zoltán (gitár,ének), Vörös Gábor (basszusgitár) és Tobola Csaba (dob). Akinak esetleg ismerősek lennének a nevek, az valószínűleg járatos a honi rock életben, ugyanis a trió az 1994-ben feloszlott Ossian oszlopos tagjaiból verbuválódott. Miután az Ossianban majd tíz év alatt nyolc nagylemezt készítettek, így nem lehet csodálni, hogy a fiúk hűek maradtak a kemény rockhoz. „Nem tagadjuk meg az Ossian-t, a múltat” – mondják a Fahrenheitesek – „de nem is akarunk ugyanazon az úton járni. Valami újjal, friss zenével szeretnénk előállni, pont úgy, ahogy azt az Ossian tette közel tíz évvel ezelőtt.” Az idén januárban kezdődött felvételek Rozgonyi Péter közreműködésével alig egy hónap alatt készültek. Végül is a húsz vadonatúj dalból tizenegy került a debütáló albumra, ebből egy instrumentális.

STILLA

## SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK

E HAVI KÉRDÉSÜNK:

TEN SHARP ELSŐ NAGY SIKERT ARATOTT SZÁMÁNAK A CÍME MINDÖSSZE EGY SZÓ. MELYIK EZ A SZÁM?

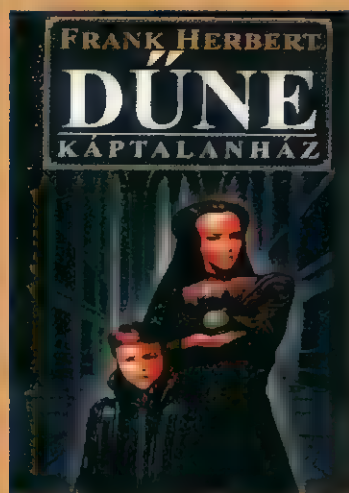
A HELYES MEGFEJTÉST BEKÜLDÖK KÖZÖTT 10 DB SONY CD-T SORSOLUNK KI.

CÍMÜNK: GURU 1399 Bp. Pf 701/765 BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ: MÁJUS 15.

HA EZEKRE ÉS MÁS SONY MUSIC ÚJDONSÁGOKRA IS KIVÁNCSI VAGY, KERESD TÖBBEK KÖZÖTT A KÖVETKEZŐ HANGLEMEZBOLTOKBAN:

TOP 13 BT. 3300 Eger, Sándor Imre u. 1-3. • MAXI MUSICLAND 4400 Nyíregyháza, Dózsa György u. 2/1 • SOLO MUSICLAND 4032 Debrecen, Piac utca 57. • SATURNUS Hanglemezbolt 1061 Budapest, Andrássy út 3. • BLUES BAGOLY Könyv és Zeneszalon 9400 Sopron, Várkerület 49. • Juhász Könyv és Zeneműbolt 2100 Gödöllő, Dózsa György út 5-7. és 3100 Salgótarján, Fő tér 1. • OMEGA ZENEBOLT Zalaegerszeg, Centrum Áruház • PIKOLÓ LEMEBOLT 9700 Szombathely, Szeles utca 8. • CD BÂR 1061 Budapest, Székely M. u. 10. • DIGITAL 1085 Budapest, József krt. 49. • VIOLIN Lemezbolt 1094 Budapest, Ferenc krt. 19/21





## Új Valhalla könyvek



### Sat News

Akinek esetleg még nem tűnt volna fel, nos a Teleclub helyén látható az ASTRA-ról sugározva a Kabel 1 nevű, eddig kódolt csatorna, sajna (vagy hál'isten) ékes hochnémet nyelven. A műsorát rutinosan a Teletextjéből lehet levardászni, illetve már nálunk is kapható több helyen többféle havi műsorúság, abban is benne van. Ja, akinek esetleg szívéhez nőtt volna a Music TV, az most élvezze fenéig a remek műsorokat, ugyanis már nincs olyan sok ideje erre. Biztosnak tűnik, hogy június 1-től kódolni fogják...

### Stephen W. Hawking - Az idő rövid története A nagy Bumm-tól a fekete lyukakig

Elnézést kérek azoktól, akik a legújabb sci-fi csoda ismertetését várják, sajnos csalódást kell okoznom. A most ajánlandó könyv ugyanis nem tartozik a fent említett műfajba, bár lehet hasonlóságokat keresni. Ez a könyv tudományos ismeretterjesztő mű, és az íróját sokan Einsteinnel együtt említik. Hawking a Cambridge-i egyetem matematikaprofesszora, ugyanazt a pozíciót töltve be, mint egykor Newton, ill. Dirac. Fiatal korában mozgatóideg-sorvadás támadta meg, amely egy gégemetszéssel párosulva hozta létre azt a helyzetet, miszerint Hawking a tolokocsijához rögzített számítógép és speciális programok, valamint egy beültetett beszéd szintetizátor segítségével ír és kommunikál a világgal. Mint előszavában írja, figyelmeztették, hogy minden sornyi képlet megfelel a potenciális olvasók számát, így csupán egyetlen képletet használ. Aki úgy érzi, hogy neki sok volt annak idején Einstein tétele, amelyben az energia meg valami tömeg meg holmi fénysebesség szerepelnek, nos annak csak fenntartásokkal tudom ajánlani a könyvet. Hogy miről is szól? Nos beszéljenek a fejezet-címek: Tér és idő, A táguló világegyetem, A határozatlansági elv, Merre halad az idő?, A világegyetem eredete és sorsa... Azt hiszem ennyi elég is étvágygerjesztőnek. A könyv ugyanis briliánsan van megírva, egyszerűen letehetetlen és félreérthetetlen. Nem véletlen, hogy megjelenése (1988) után 8 hónapig vezette a különböző sikerlistákat, 1989-ben már nálunk is megjelent, 1993-ban második kiadást is megélt, sőt idén tavasszal megjelent a harmadik hazai kiadása is, nem véletlenül. Remélem sikerült egy kicsit felkeltenem az érdeklődésedet e remek kötet iránt. Amennyiben egy kicsit is érdekelnek a fentebb felsorolt témák, ezt a könyvet ne hagyd ki.

### Robert N. Charette - Shadowrun - Sose bízz a tündékben

Yes, a Shadowrun világa visszatért hűséges rajongóihoz, ismét zajlik az élet a nagyvállalatok küzdelme során. Régi ismerőseink közül jó páran nem, vagy csak mellékszereplőként bukkannak fel, ellenben Kham az ork, akit Sally Tsung és Sam Verner vadászatai alkalmával ismertünk meg, nos ő főszereplővé lép elő a kötetben. Ebben a részben tulajdonképpen két egymással vetélkedő tündecsoporthoz kerül, és csak lassan derül ki, hogy valójában kik is mozgatják a zsinórokat a háttérben. Előkerül Svindler, a tünde dekás, persze szerephez jut Lady Tsung is. Akik esetleg Sam -re várnának, nos ő csak legendaként van jelen. A rajongóknak viszont rossz hír, hogy idén egyelőre nem tervezik több rész kiadását. Addig is olvasd el, hogy miért nem kéne megbíznod egyetlen tündében sem.

STILLA







Lola néven indult el a competition-on a Balance, és a Polka Brothers néhány tagja, és átmeneti egyesülésük gyűmölcsként megszűletett a



vízgyűrűk hullámvázát leképező Coca-Cola textúra algoritmus.

A Scarla név egyelőre gondolom nem mond sokat az olvasónak, de munkájukat szemlélvén igencsak ígéretes csemeték. Leginkább a 128 face-ból álló vectorworld-ukat emelném ki, amely rotáló vectorringek belsejében pörget meg különböző bonyolult alakzato-

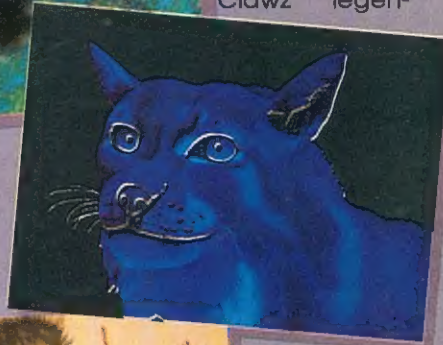
kat. A TPDL pedig már az új generáció előszelének számító talentumokból álló crew. A realtime-ban rotáló 195 oldalú alma, illetve a 166 oldalú sakkbábú csak kezdetnek számít, mint azt később: a 4000 oldalú triceratopsz pörgetésénél tapasztalhatjuk is. Még annak idején a Kefrens bohóckodott azzal, hogy egy filled vectorcube-nak látszó



A Virtual Dreams 352 face-ból álló gouraud humanoidot hozott létre, amelyet ugródeszkáról való leugrással kényszerít egyenesen egy dotmedencébe.

Befejezésül még a Complex érdemel néhány byte-ot, mert igen szép chipzax-ot sikerült introductionuk alá csempészni Einstein jóvoltából, aki a legendás Upfront tagjaként bábáskodott a demozás megszületésénél. Rossz hír viszont, hogy Crazy Crack, a csapat egyik kiváló germán programozója a német Complex tagokkal egyetemben kilépett, és a Polka Brothers-be join-olt.

Félő, hogy a PB-vel is az lesz, mint annak idején még a régi Rebels-szel, miszerint a rengeteg inaktív tag sokáig az aktívák hírnevéből él majd. Ez ugyan nem volt így szó szerint megfogalmazva, de köztudott, hogy a Gengis-Clawz legen-



dás páros is hasonló okok miatt hozta létre saját kis



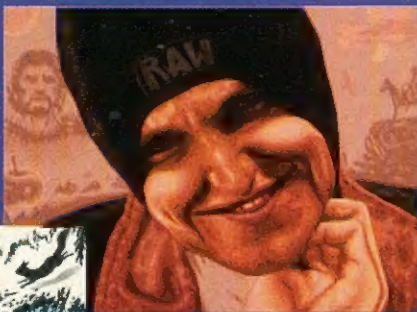
csapatát kiléptetvén egy nagyobb bandából.

Most pedig adok egy hónapot, hogy legyen időtök felkészülni arra a hatalmas demodömpingre, amely négy hét múlva a nyakatokba szakad.

Rainbow

## Raw #7 / Spaceballs

Több mint 14 hónap telt el azóta, hogy a holland székhelyű (scene viszonylatban egyértelműen number one-nak számító) discmag megérjen egy újabb szám kibocsátására. A toplisták élén tanyázó lemezűség ezúttal is teljesen scene-centrikus cikkek gyűjtőszájként funkcionál. Sok érdekes dolgot tudhatunk meg a szín nagyjairól, természetesen kellő mennyiségű humorral fűszerezve. Örömmre szolgált továbbá az a módszeresen rendszerezett összefoglaló is, amely a széna tör-



Legnagyobb meglepetésemre még a filozófiai fejtegetésektől sem zárkózik el az - AGA szindróma - esettanulmány kifejtése által. Ha tehetjük, gyűjtsük be.

ténelmi áttekintését vázolja fel (persze a teljesség igénye nélkül) 1986-tól napjainkig.



# TOP LISTÁK

## AKCIÓ

1. Doom II
2. Mortal Kombat II
3. Wing Commander II
4. Dark Forces
5. Heretic
6. Disposable Hero
7. Banshee
8. Apocalypse
9. Descent
10. Aladdin

## SZIMULÁTOR

1. Tie Fighter
2. Strike Commander
3. US Navy Fighters
4. Wing Commander III
5. Ace of the Deep
6. X-Wing
7. Dawn Patrol
8. Wings of Glory
9. Pacific Strike
10. Cyclemania

## KALAND

- |     |                      |      |
|-----|----------------------|------|
| 1.  | Day Of The Tentacle  | adv. |
| 2.  | Discworld            | adv. |
| 3.  | Dragon Lore          | adv. |
| 4.  | Woodruff             | adv. |
| 5.  | Alone In The Dark 3. | adv. |
| 6.  | Bioforge             | adv. |
| 7.  | Dungeon Master II    | rol. |
| 8.  | Betrayal at Krondor  | rol. |
| 9.  | Kyrandia 3           | rol. |
| 10. | Dreamweb             | adv. |

## PC 10

1. Doom II (Virgin Games)
2. Creature Shock (Virgin)
3. Tie Fighter (Virgin Games)
4. Dark Forces (Lucas Arts)
5. Settlers (Blue Byte)
6. XCOM (Microprose)
7. Discworld (Psygnosis)
8. Masters of Magic (Microprose)
9. Kyrandia 3 (Virgin)
10. Bioforge (Origin)

## STRATÉGIA

1. Master of Magic
2. Warcraft
3. Settlers
4. XCOM
5. Theme Park
6. Transport Tycoon
7. Ultimate Domain
8. Reunion
9. Battle Isle 2
10. Pizza Tycoon

## FILM

1. Forrest Gump
2. Ponyvaregény
3. Blue Sky
4. Született Gyilkosok
5. Zaklatás
6. Négy esküvő és egy temetés
7. Mr. Wonderful
8. A Maszk
9. Egy Apáca Szerelme
10. Csillagkapu

## Toz's TOP 10

1. Dungeon Master
2. Ultima VII
3. Wizardry VII
4. Monkey Island I
5. Bard's Tale
6. Turrican II
7. Doom I - II
8. Ultima Underworld II
9. Indy IV
10. Dune II



# Már kapható! Rendeld meg Te is!

Íme egy kis ízelítő a CD és az újság tartalmából:

A legyőzhetetlen harcos: **Mortal Kombat II**

Virtuális valóság: **Cyberia**

A játékok királya: **Wing Commander III**

Kalandozások a korongvilágban: **Discworld**

Emberek és orkok: **Warcraft**

Kalandozás: **Amazon Queen**

A szimulátorok szimulátora: **US Navy Fighters**

Doom klónok: **Heretic, Descent, Rise of the Triad**

A stratégák kedvence: **Panzer General**

És végül: **Retribution**

És még: **Doom I-II pályák, editorok,**

**20-30 MByte kiváló shareware,**

**fantasztikus MOD file-ok, AVI file-ok,**

**rengeteg cikk, képek, beszámolók**

**egyszóval minden amire egy**

**PC-snek szüksége lehet!**

**Várjuk megrendelésedet vagy előfizetésedet:**

**GURU 1399 Budapest Pf. 701/765**

**CD  
GURU**

## Kedvezményes akció!!!

Az 1994-ben megjelent lapszámokra hirdetünk egy kedvezményes akciót, mely keretein belül beszerezhetitek a hiányzó számokat.

Két csoportra bontottuk a kedvezményes újságokat, hogy könnyebb legyen a vásárlás.

GURU 1994/1-től	1994/7-ig (7 szám)	1253 Ft helyett	<b>950 Ft</b>
-----------------	--------------------	-----------------	---------------

GURU 1994/8-től	1994/12-ig (4 szám)	852 Ft helyett	<b>600 Ft</b>
-----------------	---------------------	----------------	---------------

A PC GURU iránt érdeklődőknek felhívjuk a figyelmét a PC GURU kedvezményre is:

PC GURU 1994/1-től	1994/7-ig (7 szám - teljes évfolyam)	1386 Ft helyett	<b>1000 Ft</b>
--------------------	--------------------------------------	-----------------	----------------

A JOYPAD régebbi számait is meg lehet vásárolni kedvezményesen:

JOYPAD 1994/1-től	1994/3-ig (3 szám - teljes évfolyam)	537 Ft helyett	<b>400 Ft</b>
-------------------	--------------------------------------	----------------	---------------

A megrendeléseket várjuk a GURU címére.  
GURU Budapest, 1399 Pf. 701/765.



**MINDEN ÁRON VERSENYBEN!!**

**Ha egy CD-t máshol olcsóbban kínálnak, gyere el hozzánk, mondd el, és mi még olcsóbban adjuk majd oda!**

**AUTOMEX Amerikai-Magyar Kft.**

**1077 Bp. Wesselényi u. 21. Tel: 268-0885, Fax: 267-8546**

**POSTAI UTÁNVÉT: Tel: 267-9919**

**Hangposta és faxbank: 267-9916**

*Technikai okokból átmenetileg, néhány napig szünetel. Türelmüket és megértésüket kérjük.*

**ASTORIA ÜZLETHÁZ**

**1072 Bp. Rákóczi út 4-6. Tel/Fax: 267-9461**

**CD-BYTE**

**1027 Bp. Fő u. 92. Tel/Fax 202-6438, 06-30-406-138**

**ARZENÁL ÁRUHÁZ**

**1076 Bp. Thököly út 2. Tel: 322-3817, 269-7535/2907**



# MAGYARORSZÁG LEGNAGYOBB CD-ROM KIADÓJA ÉS FORGALMAZÓJA

**ÚJDONSÁG! ÚJDONSÁG! ÚJDONSÁG! ÚJDONSÁG!**



## CD-ROMtár

Az első teljes CD-t kitűző CD-ROM katalógus. Több, mint 2000 lemez címe, leírása, borítója, új magyar CD-k demója, Windows alapú keretprogrammal.



## Budapest CD

Fővárosunk történetét, látványosságait mutatja be a multimédia eszközeivel. 1000 fénykép, 56 archiv felvétel, 40 perc teljes képernyős videó, 6 óra hang + szöveg.



## ADATMENTÉS

**Saját adatait CD-re írjuk 3000 Ft-ért, mely a nyers CD árát is tartalmazza!**

## ÍRHATÓ CD

**KODAK írható CD lemez**

**PHILIPS írható CD lemez**

**1-50 db: 1390 Ft 50 db felett: 1250 Ft**

**1-50 db: 1540 Ft 50 db felett: 1400 Ft**

## SAJÁT KIADÁSÚ CD-ROM LEMEZEK

<p><b>Barangolás az állatvilágban</b> Több, mint 300 állatfajt mutat be színes képeken, leírásokkal és hanggal</p>	<p><b>AUTOMEX Multimedia Panoráma</b> A multimédia világát mutatja be filmmel, hanggal, animációval. Forgalmazását megszüntettük.</p>	<p><b>Szexis percek</b> Az első magyar-angol nyelvű interaktív erotikus CD. 50 perces AVI videó, 300 állókép.</p>	<p><b>Az ördög nem alszik</b> Az első magyar zenei CD-ROM. A TOPO Hungarock Trüpp zenéi, klipjei, a tagok életrajzai vannak rajta + 190 000 soros assembly program.</p>	<p><b>Politikai és gazdasági Világatlasz</b> Vektorizált, nagyítható térképeket, adatokat, statisztikákat tartalmaz. Forgalmazását megszüntettük.</p>	<p><b>Hét nyelven beszélő József Áttila II.</b> A költő két versét mutatja be hét nyelven, játékos és zenés formában. Második kiadás.</p>	<p><b>NRG</b> Audio és multimédia CD-ROM. Modern zene, tehetséges, fiatal előadók + sok amerikai játékprogram.</p>	<p><b>JURIX</b> A hatályos magyar törvények és jogszabályok gyűjteménye. Nálunk mindenki számára elérhető áron!</p>	<p><b>AUTOMEX CD-ROMtár</b> Az első CD-ROM katalógus CD-n. 2000 lemez címe, tartalma, borítója, új magyar CD-k demói.</p>	<p><b>Ebciklopédia</b> Számos kutatóját műve be képekkel, hangokkal, leírásokkal és videókkal. Hamarosan kapható!</p>
--	---	---	---	---	---	--	---	---	---

**Vegye igénybe postai utánvétes szolgáltatásunkat!**

**Nettó 5000 Ft feletti vásárlás esetén a postaköltséget cégünk állja!**

**Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák!**